21款PS3游戏作品年底推出 | Capcom解散四叶草工作室 | E3 2007 举办日期、地点等详细信息确定

LEVELUP 游戏城寨

优惠价 ¥5.80元
16 LeveL
2006.11A
游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

PS3主机大解析

[新作/Previews]

莱顿教授和不可思议的小镇 NDS
富豪街DS NDS
圣剑传说4 PS2

- PS3 机动战士高达 目标锁定
- MUL 上古卷轴IV 湮灭
- PSP 极品飞车 卡本峡谷：城市争霸
- MUL 街头格斗：偶像
- PS2 K-1世界大奖赛 2006
- MUL 拳击之夜3
- PSP 啪拉啪拉啪
- NDS 与仓鼠一起生活
- PS3首批网络下载游戏集合介绍

[动漫游]

黑血兄弟
That Others May Live

[掌机研究室]

解析次世代NDS烧录卡

[特稿]

透过现象探索游戏的技巧
——游戏要素分析



音乐小特辑 · 玉置成实

01 朵拉的开场白/02 Save This World（《梦幻之星 宇宙》的主题曲）/03 Believe（玉置成实小特辑）
04 Realize（玉置成实小特辑）/05 Result（玉置成实小特辑）/06 MY WAY（玉置成实小特辑）
07 Fortune（玉置成实小特辑）/08 DreamerS（玉置成实小特辑）/09 Finally（欧美流行推荐）
10 谢谢（日韩流行推荐）/11 Life is Like a Boat（网友点播）/12 梦的延续（网友点播）
13 声优作品赏析（能登麻美子《地狱少女》）/14 夕颜（能登麻美子演唱）



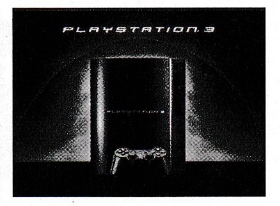

SONY
PLAYSTATION 3



01 朵拉的开场白
02 Save This World（《梦幻之星宇宙》的主题曲）
03 Believe（玉置成实小特辑）
04 Realize（玉置成实小特辑）
05 Result（玉置成实小特辑）
06 MY WAY（玉置成实小特辑）
07 Fortune（玉置成实小特辑）
08 DreamerS（玉置成实小特辑）
09 Finally（欧美流行推荐）
10 谢谢（日韩流行推荐）
11 Life is Like a Boat（网友点播）
12 梦的延续（网友点播）
13 声优作品赏析（能登麻美子《地狱少女》）
14 夕颜（能登麻美子演唱）









COVER STAFF

封面：山脊赛车7
© NBGI
封面设计：周仁龙

LeveL 16
2006.11A

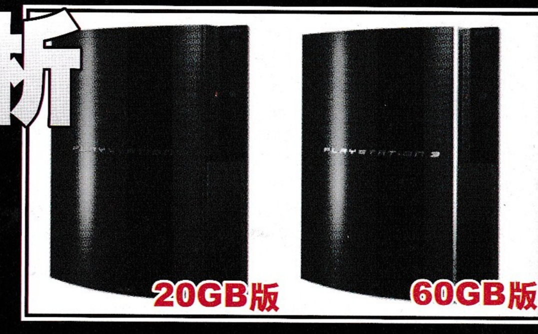
LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

CONTENTS
目录

PS3主机大解析

拥有最强机能的次世代家用游戏主机PS3还有十几天便要正式发售了，在这激动人心的一刻到来之前让我们详细的了解一下PS3的外观、规格、功能，希望能够对大家购机有所帮助。



①光驱附近

②多媒体存储卡端口附近

③主机上部

PLAYSTATION 3

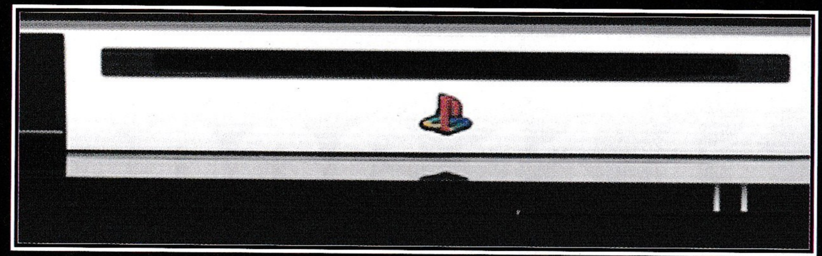
④主机下部

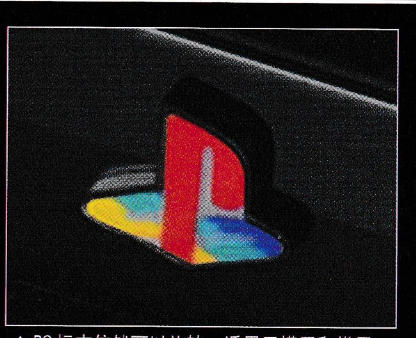
SONY

①光驱附近

⑤主机背面

①光驱附近

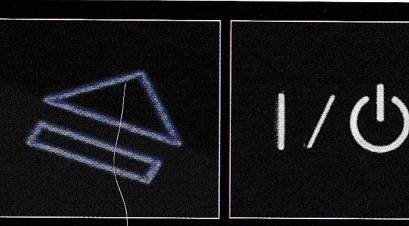




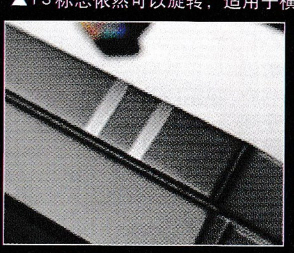
▲PS标志依然可以旋转，适用于横置和纵置



▲PS3的光驱使用的是吸纳式，将自动吸入光盘。



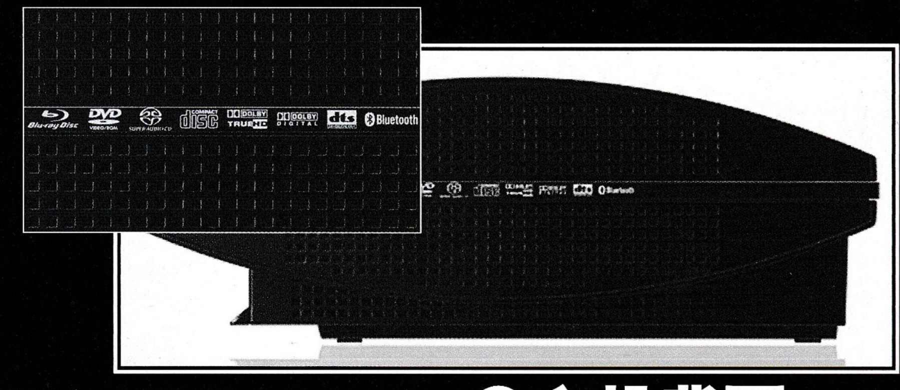
▲电源开关和光盘弹出按键几乎没有凸凹，只需轻轻触碰即可



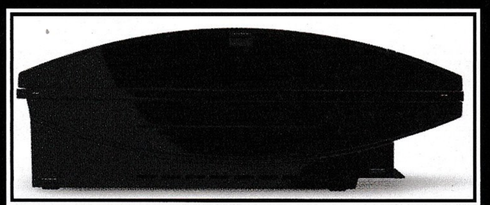
◀当接通主电源时右侧的指示灯显示为红色，开机后变为绿色，当放入光盘后左侧的指示灯变为蓝色。

③主机上部

主机上部几乎全部遍布着一排排的小孔，这是主机的散热孔和通风孔。另外，上部的中央印有蓝光、SUPER AUDIO CD、DOLBY TRUEHD、DOLBY DIGITAL、蓝牙、HDMI 等标志。



④主机下部



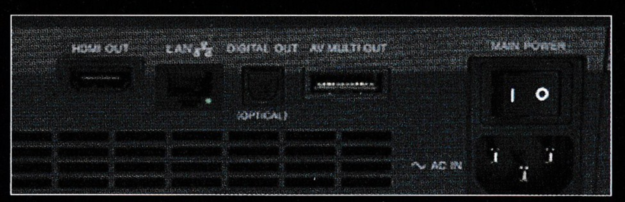
PS3主机的下部拥有5个着力点，其弧形的设计使受力面增加，因此纵置时显得要比PS2更加稳定。

⑤主机背面

长方形底面的四个角上设计有4个着力点，而周围突起的部分则遍布散热孔和通风孔。

⑥主机侧后部

主机侧后部集中了HDMI输出端子、网线接口、光纤输出端子、影音多重输出端子、电源线插孔，主电源的开关也在这里。



影音多重输出端子	最普遍的影音输出端子，连接D端子或者分量输出的话可以获得高画质图像。
电源线插孔	PS3的电源插孔使用的是类似于PC的三叉式插孔。
光学数字输出端子	专用声音输出端子，提供完美逼真的声音效果。
网线接口	10/100/1000M自适应。
HDMI输出端子	目前最先端的高解析度表现方式，从原先的对应1.2版进化为对应1.3版。
PS3主机的同捆物	PS3主机的同捆物也已经明确，除了手柄外附带有AV线、USB线、网线和电源线。HDMI端子线并不同捆于包装内，需要另外购买。

⑥主机侧后部

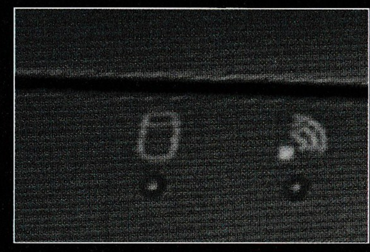
②多媒体存储卡端口附近



▲多媒体存储卡端口是只有60GB版才具备的，开盖后可以看到三个卡槽，从左到右分别对应CF（CompactFlash）、SD/miniSD、MemoryStick/MemoryStick Pro。



▲USB接口共有4个，除了连接手柄外，还可以连接键盘等周边设备。



◀左侧是硬盘指示灯，右侧是无线LAN指示灯（60GB版才有）

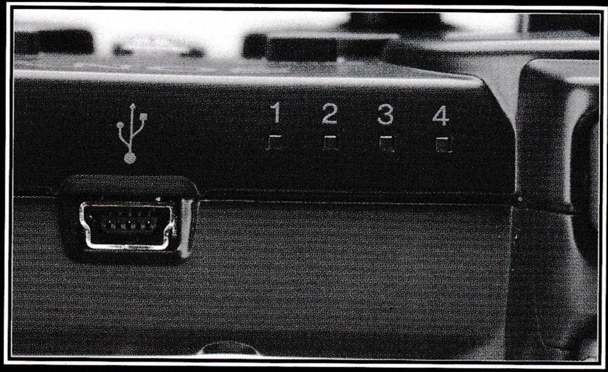
手柄 (SIXAXIS)





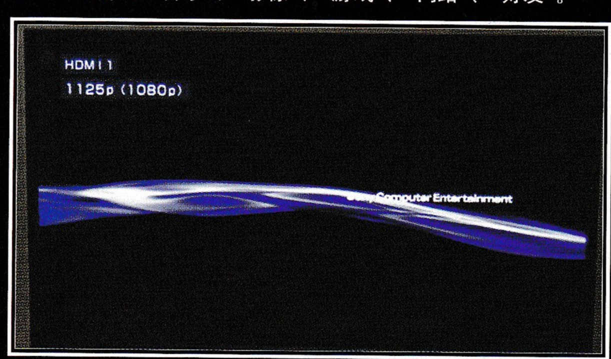
PS3新手柄“无线手柄（SIXAXIS）”，是对应蓝牙并能够检测出前后、上下、左右6个方向的倾斜以及加速度的无线手柄，手柄内藏锂电池，由于没有震动机能因此重量比PS2的DUAL SHOCK2手柄轻些。另外，L2、R2键的形状发生了改变，变更为拥有“拉伸”感觉的按键，类比摇杆的倾斜角度也扩大了。

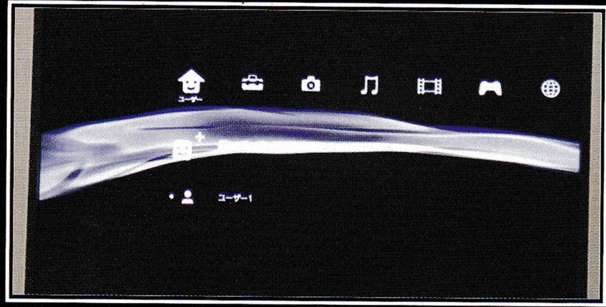
PS3手柄在电源ON状态下，使用USB连接线（也可以使用一般的MiniUSB和USB线）与主机连接后，按下手柄中央的PS标志按键便可以使主机识别该手柄。识别中手柄的4个LED将会逐一点亮，当全部4个指示灯点亮后识别完了。只要识别一次，以后不连接USB线就可以使用无线手柄。另外，充满一次电以后（约2.5小时）可以进行最多30小时的无线操作。



PS3 XMB (Cross Media Bar)

打开主机背面的主开关后按电源键就可以启动PS3。从按电源键到出现“Sony Computer Entertainment”大约有10秒钟的时间，到出现XMB为止还需2、3秒。如果在主机上连接其他设备或者硬盘中储存了大量数据的话将会影响启动速度，启动画面和PSP的开机画面非常类似。XMB的排列顺序从左到右依次为“用户”、“设定”、“图片”、“音乐”、“影像”、“游戏”、“网络”、“好友”。





PS3 XMB 图标一览

	用户：首先要在此注册新用户，今后的个人数据也是在这里进行管理。
	设定：在这里可以对主机、日期、时间、解析度等进行详细的设定。
	图片：从数码相机或者通过网络获得的相片等可以在这里鉴赏。
	音乐：可播放音乐CD以及高音质的SUPER AUDIO CD，也可以播放硬盘中的音乐数据。
	影像：可播放蓝光以及DVD影片，也可以播放硬盘上的视频文件。
	游戏：用来启动游戏光盘，游戏记录的管理也在此项中。
	网络：不仅可以上网，还可以通过网络下载游戏的追加数据。
	好友：可以将朋友们加入好友名单，加为好友后可以交换信息或聊天。

（注：Cross Media Bar，通常被缩写为XMB，是Sony公司开发的一套GUI界面。最初是被用在PS2 DVD Movie playback HUD上，并且也被作为PS系新主机的界面，比如大家所熟悉的PSP操作系统界面。XMB由具有层级关系的图标菜单组成，一级图标水平排列，二级图标跟随所属一级图标呈垂直状排列。）

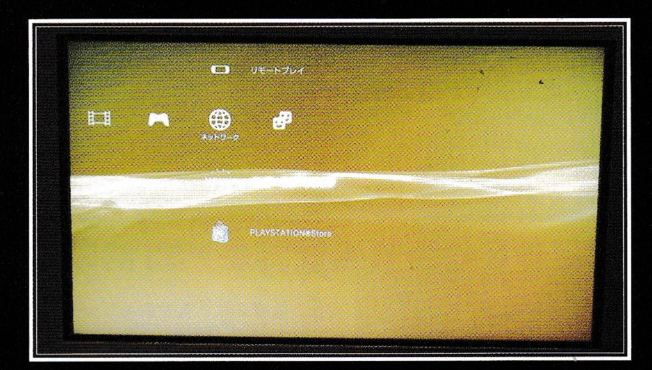
用户／好友菜单

PS3使用硬盘来保存游戏记录，如果有其他用户使用该机器的话容易将存档混淆而导致存档被删除。在用户菜单中不同的玩家可以创建不同的用户名，而各自的存档就保存在各自的用户名下。开机后选择属于自己的用户名，就可以在进入游戏之后直接访问自己的数据库。与此相关，在“好友”菜单中的“PLAYSTATION SIGN UP”项目中可以切换用户，“好友”菜单中还可以确认网上好友的情报以及进行聊天。



网络菜单

8个菜单中最令人感兴趣的便是网络菜单。网络菜单中包含了“远程播放”、“网络浏览器”、“PLAYSTATION Store”三个项目，“远程播放”的图标采用的是PSP的LOGO，玩家可以将PS3上的影像通过Wi-Fi在自己的PSP上观看，而Wi-Fi机能是只有60GB版才拥有的。“网络浏览器”就是通过PS3浏览网页，通过高清电视网页的浏览将变得更加有趣。在“PLAYSTATION Store”中玩家可以在网上购买游戏的追加下载内容。

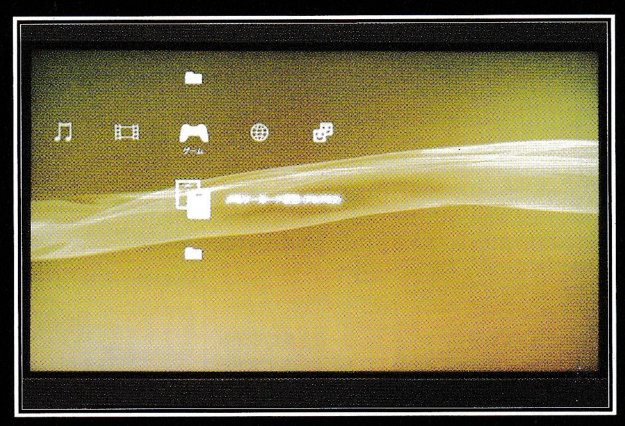


其他

在“设定”菜单中可以确认到解析度分别有480i、480p、1080i、720p、1080p。假如选择无法显示的解析度，那么过30秒之后会自动返回原来的解析度。在“主机设定”菜单中可以测试开发中的游戏《审判之眼》中使用的USB端子摄像机。PS3的升级和PSP一样是通过下载升级包的形式来进行，除了从网络下载升级包以外的数据提供方法目前还在研讨中，希望能像PSP一样在没有网络环境下也能够实现升级。

游戏菜单

跟PSP一样，如果开机前已经放入游戏盘的话，开机后不会进入XMB菜单，而是直接进入游戏。XMB的“游戏”菜单中有“游戏数据管理”、“记忆卡管理（PS/PS2）”、“存档管理”、“PS3游戏光盘（插入游戏光盘时）”等项目。在PS3主机上可以利用记忆卡转接器来互换PS/PS2记忆卡里的游戏记录。被读取的记忆卡数据暂时保存在“记忆卡管理”项目的“假想记忆卡”当中。进入“假想记忆卡”之后的操作方法和PS/PS2相同。关于互换性方面，PS/PS2游戏中利用专用控制器的游戏，无法在PS3主机上运行，期待今后会推出相关的周边设备来实现全游戏对应。



【PS3 规格一览】

		【20GB】	【60GB】
CPU		Cell Broadband Engine	
GPU		RSX	
Sound		Dolby Digital 5.1ch、DTS 5.1ch、LPCM 7.1ch、AAC等	
Memory		256MB XDR Main RAM 256MB GDDR3 VRAM	
HDD	2.5inch Serial ATA	20GB	60GB
输入／输出	USB 2.0	前面 x 4	
	Memory Stick	—	标准／Duo、PRO x 1
	SD	—	标准／mini x 1
	CompactFlash	—	(Type Ⅰ、Ⅱ) x 1
通信	Ethernet	(10BASE-T、100BASE-TX、1000BASE-T) ×1	
	Wi-Fi	—	IEEE 802.11 b/g
	Bluetooth 2.0(EDR)	○	
手柄（Bluetooth）		○（最多7个）	
AV输出	解析度	480i、480p、720p、1080i、1080p	
	HDMI	HDMI x 1(Ver1.3 Deep Color对应）	
	Analog	AV MULTI OUT （RGB输出）端子 x 1	
	数字音声	DIGITAL OUT（OPTICAL）（光学数字输出）端子 x 1	
BD/DVD/CD Drive（读取专用）	最大读取速度	BD:2倍速（BD-ROM） DVD:8倍速（DVD-ROM） CD:24倍速（CD-ROM） Super Audio CD	
外形尺寸（纵置时）		325mm × 98mm × 274mm	
重量		约5kg	



TEXT BY 风间仁 & 六段音速

10月9日 星期一

◇Konami公司宣布PSP游戏《潜龙谍影 掌上行动（Metal Gear Solid：Portable Ops）》预定于2006年12月7日发售，售价为5229日元。

◇NBGI公司发表NDS新作《平成教育委员会DS》，这是一款以课堂教育问答为主题的NDS游戏，在游戏中玩家必须在规定时间内回答一定数量的问题才能过关。问题包括初中入学考试问题和礼仪问题等，以猜谜形式出现。游戏收录2000个以上包括普通话、算术、理科、社会、以及音乐、美术等不同种类的问题，以丰富多彩知识类型使玩家在玩的同时不感觉枯燥。该游戏的宗旨就是：快乐游戏，快乐学习，让学习变成快乐的事。

◇任天堂公司宣布将在NDS平台上推出一款全新的魔术游戏《魔术大全》。通过本作玩家将了解到隐藏在变化莫测的魔术背后的真正秘密，并可以使用游戏附赠的扑克牌亲自进行魔术表演。本作将于2006年11月16日发售，售价为3800日元。

10月10日 星期二

◇EA公司宣布PSP平台3D射击游戏《荣誉勋章 英雄》将于2006年10月23日发售，售价为39.99美元。这款由PSP独占的"《荣誉勋章》系列"新作仍然以二战的著名战役和历史事件为背景，在16：9的宽屏幕上，真实地再现了二战战场上的壮观场面。游戏中的故事剧情是EA公司专门为PSP量身定制的，并加入了诸多新要素，让玩家可以在单机模式中可以享受到与以往不同的紧张激烈。新增加的联机模式也设计得十分详尽，不仅提供了15张风格迥异的地图，而且还能提供最大8人同时进行游戏。

◇X360大作《战争机器》的游戏开发负责人、Epic Games公司总裁Cliff Bleszinski近日在《战争机器》官方论坛中对媒体公开宣布，本作的多人联机游戏地图将由原先公开的最多支持8人游戏，升级为现在的支持10名玩家同时在线对战，新的联机游戏地图将为玩家带来更加火暴刺激的游戏体验。

硬件 PS3日本首发在即，体验机陆续登陆街头

10月11日 星期三

软件 购买PS3《山脊赛车7》、《高达》赢豪华大礼

◇EA公司今天正式宣布，以同名电影改编的游戏作品《超人归来》将于11月20日（任天堂Wii主机在北美发售的一天后）正式在北美发售。本作的故事背景以今年夏天在北美上映的同名电影为蓝本，同时继承了"《超人》系列"作品60多年以来的风格和传统，是一款《超人》FANS们不容错过的作品。游戏版的《超人归来》此次将率先登陆X360、Xbox、PS2和NDS平台，本作的GBA版此次也正式命名为《超人归来：孤独要塞（Superman Returns：Fortress of Solitude）》，将于其他版本一同在北美发售。

软件 分析家预测Wii的游戏销量将是PS3的两倍

硬件 PS3日本首发在即，体验机陆续登陆街头



随着PS3主机日本首发日的一天天临近，索尼也进一步加强了PS3及相关产品的宣传力度。自即日起索尼开始陆续在日本全国的大型商场及游戏店设置PS3体验机柜台，玩家可以在这里了解并体验次世代主机PS3的非凡魅力。

据悉，第一批预计在日本设置的PS3体验柜台可以说是阵容豪华，不仅使用了索尼26英寸Bravia液晶电视用来展示，而且体验用的PS3主机也是经过改造后的160GB"强化版"。展示柜台设置了专用的无线路由器，玩家可以通过PS3体验机来查看PS3游戏的最新情报、下载游戏试玩、影像甚至电影。此外，展示柜台也提供PS3游戏的预定（如《GT赛车HD》等）以及付费下载等特定服务。

软件 购买PS3《山脊赛车7》、《高达》赢豪华大礼

Bandai Namco Games公司正式宣布，从今年11月11日PS3主机首发开始到12月31日截止，将举办《山脊赛车7》和《机动战士高达 目标锁定》两款游戏的发售纪念活动。活动中将抽取1111名幸运玩家赠送豪华大礼，奖品包括无线家庭影院、索尼Bravia液晶电视等，绝对是代表次世代娱乐水准的豪华奖品。

据悉，此次活动将分为"R&G活动"（R指《Ridge Racer 7》，G指《Mobile Suits Gundam Target in Sight》），"R活动"和"G活动"三部分。其中"R&G活动"对应的奖品最为豪华，为索尼KDL-20S2000 Bravia液晶电视一台（10名）和MDR-DS6000数码高保真耳机一副（20名）；"R活动"部分对应的奖品为HT-SL800W无线家庭影院一套（10名）和《山脊赛车》仿真模型一个（111名）；"G活动"部分的奖品为高达盒装DVD套装和高达限定版套装（5名）以及HGUC 1/144吉姆striker模型一个（955名）。



软件 分析家预测Wii的游戏销量将是PS3的两倍

总部设在纽约的美国著名证券投资公司Wedbush Morgan的投资分析专家Michael Pachter，近日在一份关于次世代主机销量的预测报告中指出，在今年年末的圣诞假期期间，即将推出的任天堂Wii主机的游戏销量可能将会达到索尼PS3的两倍。

根据Michael Pachter的预测，今年年内PS3游戏软件在美国的销售额有望达到1亿4千4百万美元，而Wii的游戏销售额可能将达到2亿8千8百万美元，正好是PS3的两倍。此外，他还预测2006年年底前Wii在欧洲的游戏销量将达到1亿5千6百万美元。

Pachter强调，得出这样的预测结果主要是基于对这两种主机的销量的分析。根据索尼官方公布的数据来看，PS3在美国的首发出货量约为40万台左右，而任天堂官方预计首发就可以为美国市场提供100万台Wii主机，到年底预计出货总数将达到400万台。此外任天堂为欧洲市场还准备了100万台左右的分额，但由于PS3欧洲首发延期，因此年内PS3在欧洲将不会有任何作为。



事件 疯狂抢购导致美国PS3预订提前结束

美国当地时间10月10日，全美最大的连锁游戏零售商GameStop和EB Games在美国展开了PS3主机的预订业务，玩家可以在全美的任何一家零售店内进行预订，但需支付100美元定金，而且官方不会为定单提供任何担保，也就是说即使成功预订，也无法保证一定能在11月17日首发时得到预订的PS3主机。

由于GameStop官方表示，每家店平均最多只接受8台的预订份额，个别指定零售店接受最多16台的定单。因此预订活动一开始就获得了玩家的热烈响应，周二上午，GameStop和EB Games在全美的3500多家零售店刚一开始营业就立刻遭到了无数狂热玩家的围攻，许多玩家从清早就开始在店外等候，但所有的PS3定单还是在一瞬间被抢购一空。GameStop和EB Games官方不得不在随后发表声明说："由于极高的市场需求和极为有限的供货数量，GameStop和EB Games在美国的店内PS3主机预订活动正式结束。"



尽管美国的PS3店内预订业务已经宣告结束，但GameStop和EB Games官方表示不久后将开展网络预订业务。另外，两家公司的加拿大分店也将在不久后展开新一轮的PS3店内预订业务。因此，有不少此次没能如愿以偿预订到PS3的美国玩家表示，准备北上加拿大，到那里去试一试运气。

levelup网友评论

评论1 因为去年X360上市后在EBAY涨价厉害，所以今年有N多人准备倒卖PS3，大捞一笔。（by 9楼）

评论2 年底是没有希望入手了……2007春一定不能错过！（by 36楼）

事件 Capcom解散子公司四叶草工作室



Capcom公司在12日召开的董事会中宣布，将解散子公司四叶草工作室（clover studio），预计这将会为Capcom公司造成近4亿日元的损失。

四叶草工作室是由Capcom公司出资设立的游戏开发子公司，由迁本春弘任社长，自2004年7月1日成立以来先后制作了《红侠乔伊》系列、《大神》、《神拳》游戏作品，获得玩家的好评。

Capcom公司表示为了今后能够更好的进行游戏制作，提高开发效率，便于集团整体的选择和集中，因此将四叶草工作室解散。

levelup网友评论

评论1 大神啊啊啊啊啊～～～～难道一部神作就这样没了吗？？？偶可爱的天照狗狗啊～～～（by 3楼）

评论2 他们的游戏都不错，只能说日本玩家无眼光。（by 10楼）

事件 "最终幻想纪念日"现场报道

2006年10月11日（美国时间），SE公司在美国纽约市的时代广场举行了PS2游戏《最终幻想XII》美版发售纪念典礼"FINAL FANTASY XII Day"。首先在特别典礼中宣布把2006年10月11日当天定为《最终幻想XII》纪念日，接着在时代广场的大型屏幕上播放了《最终幻想XII》的宣传影像。另外在会场上可以看到审判长的铠甲以及SQUARE ENIX精选的三名COSER。

SE公司在特别典礼上正式宣布2006年10月11日定为最终幻想XII纪念日，授予《最终幻想XII》的执行总负责人河津秋敏和北美SQUARE ENIX副总裁&Coo冈田大士朗宣言书。接下来由河津秋敏在讲台上演讲："20年前在Apple II平台上沉迷于RPG游戏的年轻人们，用自己的双手制作了初代《FINAL FANTASY》，而现在已经迎接来了第12个作品，同时还在此地获此殊荣，我作为当时的年轻人之一，感到非常激动。"

另外，从10月12日开始在纽约市举行的数码技术展会"DigitalLife 2006"中SQUARE ENIX展台上将出展《最终幻想XII》的宣传影像。



levelup网友评论

评论1 FF12的风格很适合欧美。（by 3楼）

评论2 这应该是最强的游戏广告了。（by 11楼）

◇SQUARE ENIX发表，在美国纽约市2006年10月11日被认定为《最终幻想XII》的纪念日，预定美国时间10月11日在纽约市的时代广场中举行宣布认定"FINAL FANTASY XII DAY"的特别典礼。《FF12》的总负责人河津秋敏将出席在本次的典礼中，并进行演讲。美版《最终幻想XII》的发售日是2006年10月31日，发售日前举行的本次典礼将会给本作在美国的销量带来影响。

◇2K公司正式宣布，公司目前正在开发的PS3版《NBA 2K7》将具备几个重要特性，其中之一就是对应PS3手柄的动作感应功能。据悉，游戏中的许多动作都将应用到PS3手柄的六轴检出功能。2K公司举了罚篮时的投球动作为例，但没有说明具体将如何操作。在游戏的其他版本中，罚篮时的动作是靠推动类比摇杆来完成的，在这一点上与《泰格伍兹PGA巡回赛》的操作类似。

事件 疯狂抢购导致美国PS3预订提前结束

◇任天堂公司宣布开发了一款专用浏览软件，可以利用触控笔来调整美术作品的放大缩小，预订11月份在东京举办的美术展上试验运用。专用软件是以游戏软件的形式进行开发，能忠实再现了各种美术作品，并且加入了能够自由改变作品倍率的影像处理技术。往常的展会介绍只有声音，而通过音声和画面的介绍会令参观者更好的理解各种艺术作品。

10月12日 星期四

◇微软公司的次世代主机X360近日在由日本产业振兴会主办的2006年度"优秀设计奖（Good Design Award）"中获得奖项。"优秀设计奖"是于1957年开始的日本唯一的综合性设计评价以及推广的评奖活动。X360是由村田智明所率领的hers experimental design laboratory与美国的ASTRO Studios共同设计完成，日本产业振兴会经过3个多月的审查最终确定X360获得商品设计部门的奖项。

事件 Capcom解散子公司四叶草工作室

◇任天堂官方近日正式宣布，将于今年的11月在日本举办"任天堂世界 2006"大型体验活动，为广大玩家们提供一个可以尽情体验Wii游戏乐趣的大好机会，玩家可以在这里率先体验众多Wii以及NDS上尚未发售的最新游戏作品。此次"任天堂世界 2006"将分别于11月3日、11月12日、11月25日和26日在名古屋、大阪和东京（东京的展出活动为期两天）三个城市举行，时间都是从上午9点到下午4点。任天堂方面表示，此次活动不收取任何入场费，因此只要是到现场的玩家，都有机会亲身体验Wii以及NDS最新游戏的魅力。

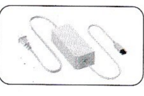
事件 "最终幻想纪念日"现场报道

◇日前来自国外的消息显示，任天堂公司的次世代主机Wii的动作感应传感器在收到太阳光的强烈照射时，会对使用红外线的Wii遥控器手柄的感应操作造成一定的影响。对此国外网站IGN对任天堂美国分社进行了采访，任天堂公司表示："到目前为止的测试中，我们还没有发现光线会对使用指示器和动作感应传感器的游戏产生太大的干扰。"

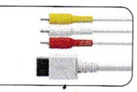
◇任天堂官方近日在其官方网站上公布，《塞尔达传说 黄昏公主》将从11月6日开始接受网上预定，但特别强调说，这款游戏将只提供网络贩卖这一条途径。根据任天堂官方网站公开的消息，NGC版的《塞尔达传说 黄昏公主》将于今年的12月2日正式发售，售价为6800日元（税后）。但想购买这款游戏的玩家，只能通过任天堂官方网站来预定或购买。

◇Level-5公司宣布将首次在NDS平台上推出一款"解谜幻想AVG"类型游戏《莱顿教授和不可思议的小镇》，本作不管是从游戏类型和游戏画面都跟以往Level-5的游戏风格相差很大。在新作发表会上Level 5公司社长日野晃博表示："由于首次制作AVG类型作品，所以从风格上跟之前我们推出的作品相差较大。"而选择NDS平台的理由是，因为本作非常适合用NDS的触摸笔来进行操作。本作目前的开发程度是80%左右，另外本作将作为"《莱顿教授》系列"三部曲的首款作品推出。

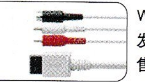
◇任天堂官方网站近日更新了关于Wii周边产品的相关情报，公布了多款Wii对应的周边的售价以及发售日等详细信息。具体的信息如下所列：



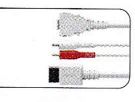
Wii专用AC电源（与主机同捆）
发售日：2006年12月2日
售价：3000日元



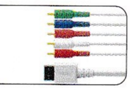
Wii专用AV端子线（与主机同捆）
发售日：2006年12月2日
售价：1000日元



Wii专用S端子线
发售日：2006年12月2日
售价：2500日元



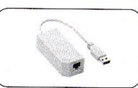
Wii专用D端子线
发售日：2006年12月2日
售价：2500日元



Wii专用色差端子线
发售日：2006年12月2日
售价：2500日元



512MB SD卡
发售日：2006年12月2日
售价：3800日元



Wii专用USB网络适配器
发售日：2006年12月
售价：2800日元

10月13日 星期五

◇NBGI公司正式发表了预定于2006年12月21日发售的PSP游戏《世界传说 光明神话》所采用的主题歌。《世界传说 光明神话》的主题歌《光与影》（光と影）是由日本女歌手植村花菜演唱，植村花菜曾经为手机版《传说》系列RPG游戏《平民传说》演唱主题歌。《光与影》的单曲CD将于2006年12月6日发售，售价为1050日元。

事件 三上真司、稻叶敦志、神谷英树都已离开CAPCOM

◇任天堂正式宣布，将与致力于人工智能开发的AiLive公司合作，推出一套Wii游戏制作的开发工具套件，用于帮助程序员解决动作感应操作的开发难题。据悉，该开发工具达到了相当程度的智能水平。比如要模拟投掷这个动作，程序员只需要使用Wii手柄实际操作一遍，就可以让计算机记住这个动作了，使得开发工作得到了大幅度地简化。

◇任天堂公司宣布，次世代“《口袋妖怪》系列”新作《口袋妖怪 战斗革命》将于2006年12月14日发售，售价为5800日元。《口袋妖怪 战斗革命》是登陆次世代主机Wii的首款“《口袋妖怪》系列”作品，本作将收录包括最新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》中“ディアルガ”和“パルキア”两只梦幻怪兽在内的系列全部怪兽。

10月14日 星期六

◇NBGI公司宣布，根据人气动画作品《青蛙军曹》作为题材制作的《青蛙军曹 演习！全员集合 part.2（暂称）》将于06年冬登场，本作将收录数十个颇有趣味的“演习”小游戏，让玩家亲自操纵“青蛙”们在NDS上继续进行恶搞。

事件 E3 2007举办日期、地点确定，主办方公开大量详细相关信息

10月15日 星期日

软件 2006年度上半年日本游戏市场销售额大幅增长

事件 三上真司、稻叶敦志、神谷英树都已离开Capcom

国外游戏专门网站NextGeneration对于Capcom公司解散子公司四叶草工作室一事对Capcom公司负责人进行了采访，Capcom公司负责人在采访中透露“《生化危机》系列”制作人三上真司、《大神》的监督稻叶敦志、《鬼泣》、《大神》、《红侠乔伊》的制作人神谷英树等知名制作人员已经离开了Capcom公司。

据悉，三上真司早已于2005年11月离开Capcom公司，但目前还与Capcom公司有着其它工作合同，而稻叶敦志和神谷英树也已经分别于今年的6月和7月离开了Capcom，虽然Capcom公司极力挽留他们，但他们仍表示“想在新的环境进行新的挑战”。

该负责人表示，三上真司今后还将会在本公司的研究开发部门进行相关的工作。目前Capcom公司已经拥有众多的“《生化危机》系列”开发人员，对于“《生化危机》系列”的开发也已经储备了足够的知识，因此三上真司的离去并不会对于“《生化危机》系列”今后的发展有太大的影响。另外，《生化危机5》的监督将由拥有初代《生化危机》开发经验的竹内润担任。

另外，四叶草工作室剩下的15名工作人员将全部转入Capcom公司的R&D部门（研究与发展部门），而四叶草工作室的所有游戏著作权将会随着公司的解散而归入Capcom公司。

levelup网友评论

评论1 未必是坏事，旧的不去新的不来，反而可能会促进不断创新。（by 43楼）

评论2 冈本吉起走了，三上真司走了，稻叶敦志和神谷英树也走了，哎，人心散了，队伍不好带啊.....（by 47楼）

事件 E3 2007举办日期、地点确定，主办方公开大量详细相关信息



E3的主办方，美国娱乐软件协会（以下简称ESA）日前对媒体确认，E3展将正式更名为E3媒体及商务高级会议（E3 Media and Business Summit），举办地点将由原先的洛杉矶会展中心转移到位于圣塔莫尼卡的面积40000平方英尺的Barker Hangar进行。此外，展会的日期也进行了调整，由原先的每年5月改为现在的7月11日到7月13日三天召开。ESA官方还透露，尽管Barker Hangar的面积很大，但能够提供给E3展会的实际使用面积只有16000平方英尺左右。

有关业界一直普遍关心的三大主机厂商索尼、微软和任天堂每年在E3前举办的新闻发布会的相关消息目前依然很少，主要原因是这三场发布会都不是由ESA承办的。但现在E3的举办时间和地点作出了如此重大调整后，三大主机厂商应该也会对此有所反应才对。对此，相信不久后就会有更多新的消息公开。

ESA官方还对外透露，E3媒体及商务高级会议将由原先的对外开放式改为完全的组委会邀请式，也就是说，只有受ESA邀请的厂商和媒体才能出席，且绝大部分的参展厂商都是ESA的注册会员。ESA主席Doug Lowenstein表示：“新的E3将比原来更加私人化、重点化，同时也将比过去更加有效率。新E3将为开发游戏、销售游戏已经宣传游戏的高层人士们提供最直接有效的交流途径，为他们提供他们最希望看到的东西。”

Lowenstein透露，新E3的产品展示面积大约在100到400平方英尺之间，在规模和声势上都比原先有大幅度缩减。“与会者可以重点体验那些计划在年末假期推出的游戏产品。”大部分的活动是在Santa Monica以及其他几个地方的会议中心进行的。此外，Lowenstein还确认，新E3也将会举办一系列的交流活动以及业界高层人士的演讲。

levelup网友评论

评论1 这已经不是以前的E3了，还好有TGS（by 8楼）

评论2 E3的缩水会带来新的契机还是从此的落寞，让我们拭目以待。（by 11楼）

软件 2006年度上半年日本游戏市场销售额大幅增长

据日本游戏杂志《FAMI通》的出版公司Enterbrain发表的调查报告显示，2006年度上半期（3月31日—9月24日）日本游戏主机与软件的总销售额比去年同期增长了41%，达到2405亿日元。其中任天堂公司的掌机NDS及其所对应的软件销售成绩非常突出。

上半期NDS（包括NDSL）的贩卖数量为456万台，2004年12月发售以来的累计贩卖数量为1108万台。索尼的PSP掌机上半期的贩卖数量为83万台，累计数量达到400万台。同时期发售的两机种有很大的差距。软件销售方面按厂商排名排在首位的是任天堂公司的1092万套，第2位是NBGI公司的248万套，KONAMI公司以211万套名列第3位。

报告中还发表了2006年上半年日本市场销量前10位的游戏软件。名列首位的是NDS游戏《新超级马里奥兄弟》（约309万套）。而在这10款作品中有9款是NDS游戏，其中有7款是任天堂公司自家的作品。

排名	名称	机种	厂商	销量(万套)
1位	《新超级马里奥兄弟》	NDS	任天堂	309
2位	《进一步成人脑力锻炼DS》	NDS	任天堂	153
3位	《WE10》	PS2	KONAMI	104
4位	《脑锻炼大人的DS练习》	NDS	任天堂	90
5位	《来吧！动物之森》	NDS	任天堂	87
6位	《俄罗斯方块DS》	NDS	任天堂	84
7位	《最终幻想3》	NDS	SE	73
8位	《成人英语训练DS 英语学习》	NDS	任天堂	67
9位	《会说话的DS菜谱》	NDS	任天堂	50
10位	《宠物蛋的小小小卖店2》	NDS	NBGI	50

levelup网友评论

评论1 任天堂大胜利，任氏的掌机永远都像印钞机（by 26楼）

评论2 没什么好讲的了，DS在日本实在太强（by 44楼）

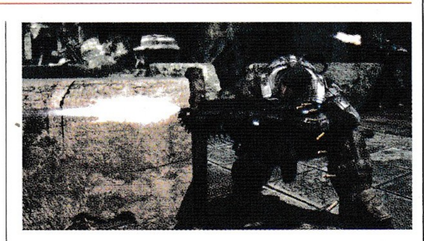


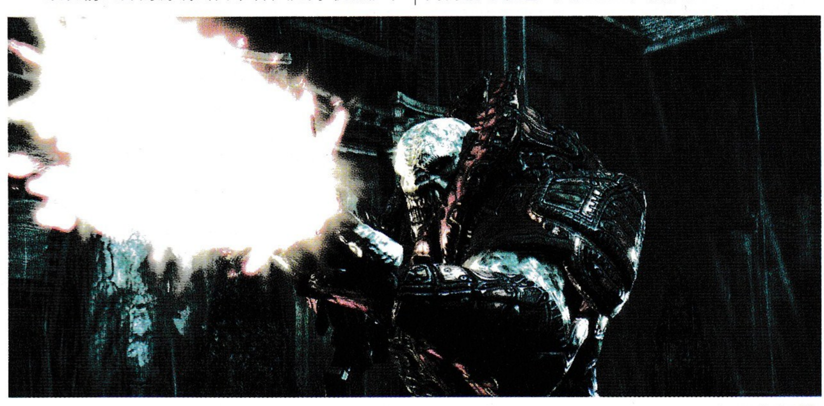
软件 《战争机器》蓄势待发，随时进入量产阶段

近日根据Xbox官方杂志的报道，在前不久召开的一次记者招待会上，微软的一位官方发言人透露，微软的《战争机器》已经准备就绪，即将进入大规模生产阶段。随着《战争机器》发售日11月17日的日益临近，这个消息对期待本作的玩家无疑是个好消息。

这位官方发言人还透露，微软已经为圣诞假期的销售旺季作好了准备。前一段时间，游戏的开发出现了暂时的小问题，虽然目前还不清楚是由于程序开发的问题，还是由于虚幻引擎或是上述两个问题都有，但微软对游戏的开发进度还是很满意的。

从目前公开的游戏画面来看，《战争机器》不仅充分发挥了虚幻引擎的能力，而且可以说是在最大程度上发挥了其潜力，这也是本作能够给玩家带来强烈的视觉震撼效果的主要原因。该官方发言人还透露，如果进展顺利的话，游戏在未来两周内就可以进入大批量生产阶段。



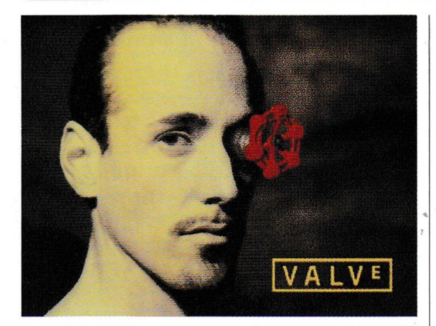


levelup 网友评论

评论1 目前所见到的最强画面！（by 2楼）

评论2 不买此Game，对不起自己。z版入手必要！（by 12楼）

软件 Source引擎落户X360



近几年来，中间商解决方案开始逐渐成为第三方开发商降低成本的一个有效手段，随着次世代游戏开发费用的日益增加，这种途径也被越来越广泛的使用。Epic Games公司的虚幻引擎（《战争机器》）和Emergent公司的Gamebryo Element（《上古卷轴 湮灭》）是目前X360平台经常使用的两种游戏引擎，现在，他们又多了一个竞争对手，那就是Valve公司的Source引擎。

Valve Software近日正式宣布，用于X360游戏开发的Source引擎已经开始被陆续提供给游戏开发商，Source引擎目前被应用在著名的PC平台FPS游戏《半条命2》中，Valve表示这种引擎也将被用来开发X360版的《半条命2》，X360和PS3版的《半条命2》预计于2007年第一季度推出。

对于Source引擎是否也将用于PS3版《半条命2》的开发这个问题，Valve公司的一位官方发言人表示，公司目前还没有与索尼展开关于PS3游戏开发的业务。但有消息说，在X360版《半条命2》紧密开发的同时，Valve也在与EA公司合作进行游戏PS3版的相关开发工作。

事件 Xfire举办PS3在线游戏锦标赛

Xfire公司CEOMike Cassidy近日对媒体透露，在PS3主机今年年底首发之际，Xfire将举办PS3大规模在线游戏锦标赛。此前，公司也曾成功举办过多次PC游戏的大规模比赛，普通玩家在这里将有机会挑战专业玩家团体以及世界顶级电子竞技高手。

Mike Cassidy表示："我们将邀请全球专业级的家用机游戏高手参加活动，而通过Xfire的技术，普通玩家可以和他们一较高下，你在PC上看到的活动，在PS3上也能够实现。"他还强调，此次活动的目的是为了增进玩家之间的交流，"这是一条让所有玩家都有机会与顶尖高手切磋的有效途径，在这里所有人都是赢家。"

Xfire公司目前正在为PS3开发一种中间商解决方案，旨在通过互联网和即将推出的PS3网络游戏将PC玩家和电视游戏玩家联系在一起，而通过这次活动，每个玩家都有机会与全球最著名的玩家团体交流。Cassidy还确认，目前有6款PS3游戏正在使用Xfire所开发的技术，而且在未来，还将有更多的类似作品陆续问世。

◇日本知名游戏周边生产厂商HORI宣布，对应次世代主机PS3的格斗游戏用摇杆"FIGHTING STICK 3"将于2006年11月11日与PS3主机同时发售，售价为5229日元。这是对应次世代主机PS3的首款摇杆，采用12按键，适用于多款格斗游戏。遥感的方向键和按键都支持连发功能，连发速度分为每秒5、12、20次三种阶段。"FIGHTING STICK 3"只适用于PS3主机，并不适用于PS2、PS主机。

◇SEGA公司宣布预定于2006年12月21日发售的PS3、X360游戏《刺猬索尼克》的开发采用了美国Havok公司的物理仿真技术。Havok公司的该物理仿真技术将遵循现实世界的物理法则，使游戏中的物体具有真实的质感以及硬度。该技术已经被全球众多的游戏开发工作室采用，并获得游戏开发者们的高度评价。通过采用该技术，次世代游戏《刺猬索尼克》中索尼克们高速的移动以及对物体的冲击将真实地表现出来，将会为游戏玩家带来前所未有的游戏体验。

10月16日 星期一

◇Codemasters公司发表空战模拟游戏《热导追踪》，本作将让玩家体验前所未有的逼真座舱驾驶体验。难以置信的庞大数量的战机同时在空中展开混战，游戏力图为玩家展现波澜壮阔的宏大空战场面和紧张刺激的临场感。游戏中将有30种以上的战机、40种以上的各式武器登场，包括F-22猛禽、F-35闪光等现代高科技战机，以及F-15战鹰、SU-27等飞行史上的经典机体将悉数在游戏中亮相。本作将同时登陆任天堂Wii主机以及索尼PS2和PSP平台，而游戏的Wii版将对应Wii的动作感应手柄，充分发挥Wii主机的独特玩法和优势。

◇育碧宣布，即将登陆次世代主机X360的《彩虹六号 维加斯》将对应Xbox Live的数码摄像头，玩家可以通过摄像头来制作自定义的角色形象并在游戏中使用。使用微软的X360专用数码摄像头，玩家可以将自己的头像和面部特征扫描到主机中，而且除了头像以外，玩家也可以对角色的服装、防弹衣和武器等装备进行自定义。最后，经过玩家自己设计的角色就可以在多人连线游戏中使用了。

◇SEGA公司宣布"《光明力量》系列"最新作《光明力量EXA》主题曲以及片尾曲将是由日本人气女性组合"Mi"所演唱的两首歌曲《WORLD' S LOVE》和《same sky》，"Mi"曾为日本人气电视节目《あいのり》演唱主题歌《未来的地图》。《光明力量 EXA》预定于2006年末登陆PS2平台。

10月17日 星期二

软件《战争机器》蓄势待发，随时进入量产阶段

◇据日本玩具贩卖网站透露，X360大作《蓝龙》的相关模型玩具将于2006年11月下旬发售，该套模型包括5种普通模型和一种神秘模型，售价为各280日元。在该模型的商品信息中还显示，在12月《蓝龙》游戏发售之后，集英社将展开强力的《蓝龙》相关计划，其中将于2007年春季推出影像作品，而这里所说的影像作品很可能将会是电视动画作品。

◇继2006年的第二十五部《多啦A梦》剧场版《多啦A梦野比太的恐龙2006》改编为NDS游戏之后，预定于2007年3月公映的第二十六部剧场版将根据1984年的《野比太的魔界大冒险》重新制作，新的名字为《野比太的新魔界大冒险》，并同时决定发售新的NDS游戏。游戏将以卡片游戏的形式登场，并以最新的多啦A梦等人的形象来制作。

◇SEGA公司今天发表了预定于2006年12月7日发售的PS2游戏《如龙2》的预约特典。凡是参加此次预约活动的玩家均可获得包括影像DVD的"神室街"情报杂志《神室街夜游探检队 Kamutai magazine 大阪特集号》作为礼物。杂志中收录了包括新舞台"苍天掘"和"新星街"以及"神室街"的导游图，并对各个登场店铺的背后故事进行详细的介绍。随杂志付赠的影像DVD中收录的开发者的访谈、渡哲也等声优的录音情景等影像，还有由CRAZY KEN BAND所演唱的片尾曲《12月17日》的音乐片段。此外还收录了《如龙2》的游戏影像以及电影《如龙剧场版》的特别影像。

◇Takara Tomy公司将于NDS平台推出《索斯机械兽》的完全3D进化新作，并支持NDS的触摸屏操作及Wi-Fi对战，游戏将于12月5日发售，售价为5040日元。《索斯机械兽》是以著名玩具“Zoids”为题材而制作的游戏，改装自己的机兽是游戏的一大乐趣。

◇任天堂公司发表NDS游戏《节拍特工》的游戏曲目，本作是颇受好评的NDS游戏《应援团》的“美国版”，而不是“美版”。之所以这么说，是由于《节拍特工》完全是一款新游戏，最多可以看成是《应援团》的续作。游戏不是简单的将日语翻译成英语，而是从人物形象到故事架构乃至所选用的音乐都是根据老美的口味度身定做的，但依旧保留了《应援团》的精华，热血而亢奋的音乐、夸张的动作和剧情、以及具有《应援团》特色的游戏方式。综合了以上种种的《节拍特工》的游戏素质可谓相当的优秀，难怪连老美都要为之疯狂！

游戏曲目：

Walkie Talkie Man – Steriogram
ABC – Jackson Five
Sk8er Boi – Avril Lavigne
I Was Born to Love You – Queen
Rock This Town – Stray Cats
Highway Star – Deep Purple
Y.M.C.A. – Village People
September – Earth, Wind and Fire
Canned Heat – Jamiroquai
Material Girl – Madonna
La La – Ashlee Simpson
You're the Inspiration – Chicago
Survivor – Destiny's Child
Without a Fight – Hoobastank
Believe – Cher
Let's Dance – David Bowie
Jumpin Jack Flash – Rolling Stones
Makes No Difference – Sum 41
The Anthem – Good Charlotte

10月18日 星期三

软件 Source引擎落户X360

事件 Xfire举办PS3在线游戏锦标赛

◇最近一段时间在儿童游戏领域收益颇丰的THQ公司今天又公布了4款Wii平台游戏，这4款作品将于11月19日Wii北美首发时推出。值得一提的是，这4款游戏都是面向全年龄玩家的E级（E级=Everyone），可以说是THQ在低龄游戏领域的进一步拓展。这4款Wii游戏分别是彩虹工作室开发，由同名动画电影改编的《汽车总动员（Cars）》、《降世神通：最后的空气大师（Avatar：The Last Airbender）》，由Blitz Games开发的《棉球方块历险记：来自香酥蟹堡店的生物（SpongeBob SquarePants：Creature from the Krusty Krab）》，以及由同名电影改编的《疯狂农场（Barnyard）》。

软件 PS3首发游戏对应视频聊天功能

硬件 PS3游戏已经可以填满一张蓝光光盘

10月19日 星期四

◇Capcom公司正式宣布，DC经典游戏“《能量宝石》系列”的PSP移植版《能量宝石 便携版》（パワーストーン ポータブル）将于2006年11月30日发售，售价为5040日元。《能量宝石 便携版》是收录了Capcom公司于SEGA主机DC上推出的《能量宝石》（1999年2月25日）和《能量宝石2》（2000年4月27日）的移植版合集。PSP版的能量宝石将会拥有许多新要素。玩家只需要一张游戏光盘就可以享受多人连线游戏的乐趣。除此之外，Capcom还为PSP版设计了多种新武器以及新的视角系统。Capcom公司还重新设计了《能量宝石》一代的生命槽，并在雷达屏幕上设置了箭头以标记出能量宝石的位置，而二代中的4名角色也将于一代中亮相。

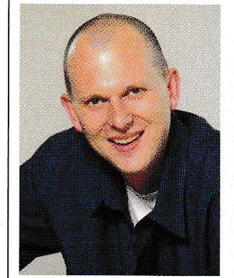
软件 PS3首发游戏对应视频聊天功能

索尼SCE美国分社社长平井一夫近日在接受记者采访时，透露了一些PS3网络服务计划的新情报，其中包括第一批首发的PS3游戏对应视频、语音聊天等功能的消息。

平井一夫在谈及PS3的网络服务细节时对记者透露，PS3首发游戏、由SCE第一方开发的《反抗 灭绝人类（Resistance：Fall of Man）》除了能够支持最多40人的连机游戏以外，还可以同时支持“视频聊天、语音聊天和文本交流。此外，依据网络环境的不同，游戏还将支持通过网络下载新资料，其中包括新关卡、武器以及角色。”

尽管此前索尼已经陆续公布过一些PS3的网络服务细节，但关于游戏对应视频聊天的功能还是首次公开。平井一夫没有透露这种视频聊天功能是否只对应PS3的EyeToy HD数码摄像头，因此还不清楚PS2的EyeToy是否也能兼容这种服务。尽管PS3已经发售在即，但索尼到现在依然没有正式确认PS3的EyeToy HD数码摄像头何时发售。

硬件 PS3游戏已经可以填满一张蓝光光盘



索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森近日接受了国外媒体的采访，当被问起索尼之所以使用蓝光光盘作为PS3游戏的载体，是否与索尼推广电影娱乐业务的战略有关时，菲尔·哈里森表示PS3游戏的容量已经接近一张25GB的蓝光光盘的存储上限，所以普通DVD是无法满足PS3游戏的要求的。

菲尔·哈里森在采访中表示：“目前，就我们的首发PS3游戏来说，许多已经接近了我们今年推出的25GB蓝光光盘的容量上限。普通的DVD已经无法满足PS3游戏对数据存储量的要求，也无法满足CELL和RSX芯片的要求。（之所以使用蓝光光盘）这与电影业务毫无关系，只是作为一种游戏存储载体，我们需要蓝光为PS3游戏提供足够的数据容量。”他还表示，明年索尼将把蓝光光盘的容量提升到50GB，而且他希望明年这个时候，PS3游戏需要的容量能再次超过这个范围。

对于蓝光光盘超大存储容量的实际应用问题，菲尔·哈里森表示蓝光并不仅仅意味着高清晰的画面，而是将为PS3游戏和电影提供更多的内容。他说：“这不光是图象质量的问题，它同时还关系到7.1声道，关系到语音，这意味着我们能够为PS3游戏提供1080p分辨率的高清晰影像，这涉及到图象的纹理效果和动画等，所有这些都是为了能够创造丰富多彩的真正次世代的游戏体验。所以使用蓝光的一部分原因是由于画面，一部分是由于声音效果，另外一部分则是为了提高游戏的娱乐性，为玩家提供更多的关卡、剧情以及更丰富的游戏体验。”

菲尔·哈里森还强调说，使用蓝光光盘作为PS3的存储载体，同样符合游戏开发商的利益和要求。“如果你拥有一种能够实现高解析度效果的图形芯片的话，游戏设计者就会不断去开发其潜力……这并不是我个人的意见，而是EA的游戏开发人员所说。”他还把游戏开发比做气体扩散，不需要担心游戏内容是否能装满存储载体，因为它会象气体一样很快充满所有角落。“当你拥有了相应的技术能力，创造的欲望也会随之拓展。”

levelup 网友评论

评论1 以前DVD刚出来的时候都认为游戏不可能装满，现在不是有的游戏要两张才够，而且还是640X480的画质，高清时代一个游戏20、30G很正常！（by 59楼）

评论2 12年前，我们游戏只有几M，10年前，我们的游戏只有几十M，6年前，我们的游戏只有几百M，2年前，我们的游戏有1G多，现在，我们的游戏有3~5G，次世代=10G以上，不要小看容量，每一个年代我们都说：游戏哪里用得了那么多容量，回头看呢？当年，你从一个3.5英寸磁盘装几个游戏到一个游戏一个游戏一张CD光盘的概念吗？在接受用PS一个游戏一张CD的时候，你想像你现在玩游戏3~6G的容量吗？进步，不能理解进步的人就是落后的人，不是时代不进步，是个人的思想落后而已，年纪大点的人（本人18年的游龄），每一次换代都感觉不可思议，但是，确实在进步，文章有一点我认同，只要你有容量，人的智慧会很快填满它，容量是不会满足的，历史在证明，熟悉电脑历史的人更容易理解，想想当时用1M内存的人，每次升级内存的跨越，每次升级硬盘的容量的感概……我现在用300G的硬盘我都一下子填满了，够用吗？给我多1000G我都嫌不够，现在的人应该更加前卫，为什么思想还是跟不上时代呢？（by 70楼）

软件 EA透露30款PS3新作正在开发中

EA官方向外界透露了PS3游戏开发计划的部分细节，并宣布目前正有30款PS3游戏正在紧锣密鼓的开发中。EA方面表示，到2007年3月，公司希望这30款作品中能有8到10款可以上市，其中就包括昨天刚刚公开的hip-pop风格另类格斗游戏《街头格斗 偶像》。公司同时还确认了《泰格伍兹PGA巡回赛 07》、《极品飞车 卡本峡谷》和《麦登橄榄球 07》三款游戏为PS3首发游戏软件。

EA公司高级总裁Paul Lee在接受媒体的采访时，对PS3主机的性能称赞有佳，他还强调PS3的游戏开发还只是开始，随着时间的推移，开发商们对PS3机能、CELL芯片和蓝光存储能力的认识和了解也会逐渐加深，更多能充分发挥PS3机能优势的作品将在日后陆续问世。

EA官方确认的正在开发中的PS3游戏名单：

战地双雄／Army of Two（2007年）
战地 反叛连／Battlefield：Bad Company（2007年）
横冲直撞 5／Burnout 5（2007年第一季度）
街头格斗 偶像／Def Jam：Icon（2007年3月）
拳击之夜 3／Fight Night Round 3（2006年12月12日）
麦登橄榄球 07／Madden NFL 07（2006年11月17日）
荣誉勋章 空降兵／Medal of Honor Airborne（2007年第一季度）
NBA街头篮球 主场／NBA Street Homecourt（发售日未定）
极品飞车 卡本峡谷／Need for Speed Carbon（2006年11月17日）
SKATE／SKATE（2007年）
泰格伍兹PGA巡回赛 07／Tiger Woods PGA Tour 07（2006年11月17日）



软件 21款PS3游戏作品年底推出

美国当地时间10月19日，索尼SCE美国分社在旧金山召开了展示PS3手柄及网络下载服务等功能的“玩家开放日”。与此同时，SCEA官方还确认了PS3美国首发游戏软件的最终名单，并公开宣布，所有这些PS3游戏将在11月17日PS3主机首发到今年12月31日为止的这一个半月时间里陆续推出。

SCEA总裁平井一夫也出席了今天的“玩家开放日”活动

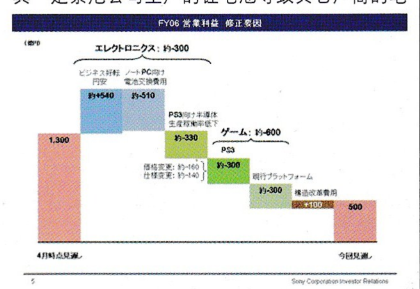
据SCEA官方透露，已经确认的PS3北美首发的游戏软件数量，到目前为止共计为21款，其中SCEA第一方有3款作品，索尼SOE有1款作品，其余17款PS3游戏分别来自全球的各个第三方游戏开发商。其中既有如EA、Activision、育碧等欧美大厂的作品，也有Bandai Namco Games和世嘉等日系厂商开发的游戏。具体名单如下表所列：

SCEA第一方开发的PS3北美首发游戏：
反抗 灭绝人类/Resistance：Fall of Man
NBA 07/NBA 07
源氏 剑刃之日（日版名为《神威奏乱》）/Genji：Days of the Blade
Sony Online Entertainment北美首发游戏：
未名传奇 暗黑王国/Untold Legends：Dark Kingdom
其他第三方厂商的PS3北美首发游戏：
炽天使 二战飞行中队/Blazing Angels Squadrons of WWII / 育碧
使命召唤3/Call of Duty 3 / Activision
拳击之夜3/EA Sports Fight Night Round 3 / EA
上古卷轴IV 湮灭/The Elder Scrolls IV：Oblivion / Bethesda Softworks
恐惧/F.E.A.R. / Vivendi Universal Games
全能赛车2 火线追击/Full Auto 2：Battlelines /世嘉
麦登橄榄球 07/Madden NFL 07 / EA
漫画英雄 终极联盟/Marvel：Ultimate Alliance / Activision
机动战士高达 交叉火力（日版名为《目标锁定》）/ Mobile Suit Gundam：Crossfire / Namco Bandai Games
NBA 2K7（篮球）/NBA 2K7 / 2K Sports
极品飞车 卡本峡谷/Need For Speed Carbon / EA
NHL 2K7（曲棍球）/NHL 2K7 / 2K Sports
山脊赛车7/Ridge Racer 7 / Namco Bandai Games
刺猬索尼克/Sonic the Hedgehog / 世嘉
泰格伍兹PGA巡回赛 07/Tiger Woods PGA Tour 07 / EA
彩虹六号 维加斯/Tom Clancy's Rainbow Six Vegas / 育碧
托尼霍克计划8/Tony Hawk's Project 8 / Activision

事件 索尼下调年度业绩预想值，PS3降价和规格调整成为一大要因

索尼公司宣布将7月发表的2006年度业绩的预想值向下方修正，虽然销售额和营业收入的总额8兆2300亿日元并没有进行修正，但是营业利润却大幅缩减了62%，由原预想的1300亿日元变更为500亿日元，当期纯利润则缩减38%，由原先的1300亿日元修正为800亿日元。

此次索尼宣布下调预想值有两个最大的原因，其一是索尼公司生产的锂电池导致其它厂商的笔记本电脑起火，为此索尼回收电池花费的费用为510亿日元；其二便是家用游戏部门的总营业利润向下缩减了600亿日元。



游戏部门营业利润缩减的主要原因则是预定11月11日发售的次世代家用游戏主机PS3的价格下调而导致了160亿日元的缩减，而20GB版PS3主机新增加了HDMI的硬件支持也导致了140亿日元的缩减。另外，PSP掌机的销售额和利润也比当初计划值有所下调，PSP、PS2等现行主机的预想值共缩减了300亿日元。

另外，电子部门方面由于半导体等PS3用设备的生产调整导致了生产效率低下，从而使得营业利润减少了330亿日元。

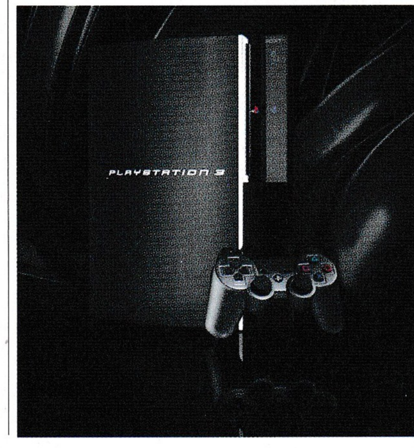
虽然由于以上诸多因素导致了业绩的向下修正，但是数码相机等人气商品的不断推出将会使电子部门的业绩得到恢复。而PS3主机也将会随着今后在全球的展开而在2007年度利润获得获得大幅改善。

硬件 索尼高层对PS3出货目标能否顺利实现表示担忧

尽管索尼刚刚在本周发布的年度业绩预估报告中下调了预计的财政收入，当期利润比原先估计的下降了38个百分点，但索尼官方依然坚持强调，PS3在2006财政年度（截止到明年3月底）内的全球600万台出货量的目标不会改变。

尽管官方对PS3的产量一直是显得信心十足，但索尼内部还是有部分高层人士担心这个远大的目标可能无法实现。SCEA董事会副主席Jack Tretton近日对媒体暗示，索尼制定的PS3发售计划和目标现在看来已经显得有一些不切实际，他说：“实事求是的讲，这些目标已经有些脱离现实。很明显，我们现在遇到了生产上的问题。”

索尼计划于今年11月11日和17日在日本和北美全面展开PS3的发售业务，但由于蓝光二极管产量的严重不足导致PS3主机无法达到预期的生产数量，北美的PS3主机首发数量已经减少到40万台，而日本地区的首发数量更是被缩减到了只剩10万台。



◇任天堂美国分社宣布，Wii游戏《手舞足蹈瓦里奥制造》将于2007年1月15日在北美地区发售。和其他的Wii游戏一样，“《瓦里奥制造》系列”最新作《手舞足蹈瓦里奥制造》的操作方法也打破了常规，游戏中将会有挥、转、扭等总多达15种操作方法。此外似乎也存在利用手柄的同时还用身体来操作的组合型操作方式。为了让不熟悉Wii手柄的玩家能够尽快地适应，不少的游戏在游戏开始前会播放Wii手柄操作方式的画面。

10月20日 星期五

软件 EA透露30款PS3新作正在开发中

◇SCE公司宣布，将于11月11日发售的PS3动作游戏《源氏 神威奏乱》的女主人公静御前的配音将有日本人气女优户田惠梨香担任。户田惠梨香参加过电视剧《女孩圈》以及电影《死亡笔记》等的演出。

软件 21款PS3游戏作品年底推出

◇据韩国游戏网站Game Inside报道，在于韩国召开的X06会议上，微软韩国发表了X360用100GB版硬盘，售价未定。目前为止X360主机的硬盘只有20GB一种，而且单买的价格高达100美元。目前比较令人关心的是100GB硬盘今后会不会与X360同捆发售，其价格将会是多少。

◇HUDSON公司宣布将于2006年12月21日推出育成记步器与NDS游戏软件结合的游戏《育成记步器徒步天使Pocket with DS徒步日记》，售价为5229日元。这是一款把育成记步器《徒步天使Pocket》和可以联动记录数据的NDS游戏《徒步日记》同捆的商品。虽然也可以只用《徒步天使Pocket》来进行游戏，但如果跟《徒步日记》配合的话，游戏的玩法会变得更加多样。

事件 索尼下调年度业绩预想值，PS3降价和规格调整成为一大要因

10月21日 星期六

◇前不久，国外游戏媒体GamesRadar就PS3手柄的相关问题撰文指出，由于PS3无线手柄使用的是不可更换的内置式锂电池，因此担心当手柄在经过一段时间使用和反复充电后，可能会逐渐丧失充电能力并最终导致手柄无线功能无法使用。对此，索尼官方今天对媒体公开宣布，如果PS3手柄的锂电池真的有朝一日出现电力下降的状况，索尼愿意为玩家提供电池更换服务。索尼官方发言人指出GamesRadar的报道纯数“毫无根据的猜测而且完全不具备真实性！”他还强调说：“PS3所使用的最新型的锂电池在充电后几乎不会残存任何记忆效应，因此PS3手柄的电池可以持续使用数年之久而不会出现电力下降的问题。”该发言人最后还承诺：“就算有朝一日PS3手柄的电池真的出现了上述问题，索尼也一定会为消费者提供相应的电池更换服务。”索尼的PS3无线手柄目前在北美的售价为49.99美元，使用的是内置式可充电锂电池。

硬件 索尼高层对PS3出货目标能否顺利实现表示担忧

◇目前在街机平台上运作中的《幽游白书》预定移植到PS2平台。发售日为2007年1月11日。移植版除了街机版的角色以外全新加入刚鬼、乱童、朱雀、冻矢、树、仙水以及未公开的角色，一共7名角色。以影像的形式把原作中的名场面加入进来，另外还增加了角色的台词，超必杀技的演出强化以及只有在家用机版中存在的特典。

◇Konami公司的著名制作人小岛秀夫的网站中公开了HIDECHAN Radio的第110次播音，此次播音邀请了TECMO公司的著名板垣半信为嘉宾。播音中小岛秀夫表示希望“《MGS》系列”中的人气角色雷电能够在TECMO的动作游戏《忍者龙剑传》中登场，而板垣半信也痛快地答应了。虽然这并非是正式的官方发表，但或许我们真的会在《忍者龙剑传Σ》或者《忍者龙剑传2》中看到雷电的身影。

《DQ VIII》《银河游侠》开发公司参入NDS平台的首款作品
LEVEL-5独立发行的第一款游戏

レイトン教授と不思議な町™

TEXT BY 风间仁

NDS AVG	莱顿教授和不可思议的小镇 / レイトン教授と不思议な町	玩家年龄 未定
	LEVEL-5／日版／1人／4800日元／预定2007年2月15日	

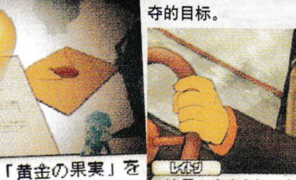
提起LEVEL-5公司想必所有喜欢RPG游戏的玩家都不会陌生，就算不把《DQ VIII》计算在内，《银河游侠》、《暗黑编年史》、《黑云》等几款RPG作品也都获得了不俗的评价，而最近公司又接连发表了《圣女贞德》(PSP)和《白骑士物语》(PS3)两款新作，可以说LEVEL-5公司已逐渐成为RPG游戏的代名词。而本次为大家介绍的NDS新作《莱顿教授和不可思议的小镇》则是LEVEL-5公司向其它游戏类型进军的首款作品，是一款被冠有"解密幻想"之名的新型AVG游戏，玩家将扮演主人公莱顿教授和少年鲁克挑战游戏中各种各样的谜题寻找最终的答案。

STORY

某日，英国绅士莱顿教授收到了一份来自2个月前死亡的大富翁艾伦·兰福德亲属的委托书，委托书希望莱顿教授能够找到被艾伦·兰福德隐藏的巨大遗产——"金苹果"。预感到事有蹊跷的莱顿教授带领助手少年鲁克前往神秘的小镇……



▲富翁死后，巨额的遗产成为其亲属争夺的目标。



▲兰福德家族的传家宝"金苹果"就隐藏在小镇的某处。

レイトン
遺言の内容を知った一族の者たちは、その「黄金の果実」を、先を争うように探した。

▲遗嘱公布后兰福德的亲属们争先恐后的开始寻找"金苹果"，而莱顿教授也被卷入这场纷争。

事件意想不到的迅速展开

刚刚到达小镇并准备着手搜索"金苹果"时，杀人事件却突如其来，这使莱顿教授的思考方向发生了改变。而想要除掉莱顿教授的神秘男性也在此时出现，整个事件变得更加扑朔迷离……

▲莱顿教授挑战杀人事件，真凶是谁！

搜猫？



◀在开始搜索遗产前，贵妇人要求莱顿教授寻找她的爱猫，难道对她来说猫比"金苹果"还重要？

古画的秘密




◀绘有美丽少女的古画引起了少年鲁克的注意。

突如其来的杀人案



チェルミー
あんたがレイトン教授かね。
私はチェルミー警部。今回の事件の捜査責任者だ。

▲▶被害者是事件委托人之一罗伊，这必然与巨大遗产之间有着联系。

チェルミー
2時間ほどまえ、この屋敷のホールに人が倒れているとの通報があり、俺が出動したのだ。

神秘的黑影



◀▲出现在莱顿身后的神秘身影，从只言片语中可以看出他对莱顿怀有敌意。



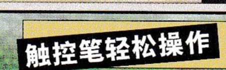
莎乐美


▲富翁艾伦·兰福德的妻子，本次事件的主要委托人。

罗伊

ロイ
ボクはロイ。ラインフォードの甥だ。
そこのボブおじさんの妹の子なのさ。
母さんは亡くなったがね。

▲委托人之一。艾伦·兰福德的外甥，幼年丧母导致性格叛逆，显赫的家境使他瞧不起镇中其他居民。



游戏中的基本操作几乎都可以使用触控笔来完成，直观的触控操作使得解谜变得十分方便，或许在不断的尝试中答案便迎刃而解。当然，游戏中角色的移动等也可以使用触控笔来轻松完成。

解谜引导故事发展

在莱顿教授和少年鲁克所造访的这个小镇中居住着很多居民，这些居民无论做什么都要和谜题联系在一起，因此想要获得情报就必须先解开居民所出的各种谜题。游戏中的所有谜题全部是由日本人气书籍《头脑的体操》的作者多湖辉所出，谜题的种类从脑筋急转弯到简单的数学问题千差万别，但解答它们并不需要掌握专业知识，只要稍动脑筋任何人都可以轻松找到答案。



▲随着故事的发展不断出现的居民和谜题，其全部种类在100种以上。

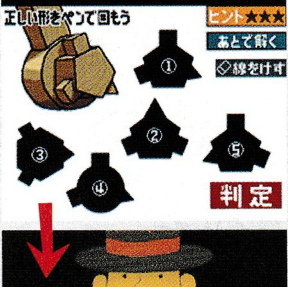


▲在小镇的入口处莱顿教授遇到了护桥人，想要过桥当然先要解开他所出的谜题。

ナゾ 2 ヒントメダル： 10

ハンドルが差し込めないと、橋を渡ることができない！

ハンドルを差し込む部分の形状に合った穴を見つけよう。





◀做出正确的解答后，二人顺利过桥进入小镇，像这样不解开便无法前进的重要谜题在游戏中还有很多。

游戏中的部分谜题介绍

下面对游戏中实际登场的部分谜题进行介绍，大家可以从中看出本作谜题的多样性。正如画面中所示，玩家可以在解答谜题时听取提示（ヒント），而想要听取提示需要耗费在镇中各处隐藏的“提示金属”。

ナゾ 11 ヒントメダル： 11

现有装满红酒的8公升容器一个，和容量分别为5公升和3公升的空容器各一个。容器上均没有刻度，请在不使用其他道具的条件下将8公升和5公升的容器中分别装入4公升的红酒中。



ナゾ 31 ヒントメダル： 10

小镇面临危机！请点击现在企图袭击小镇的巨大怪物的眼睛。



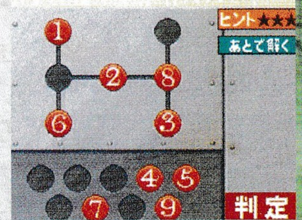
ナゾ 50 ヒントメダル： 10

小镇中只有两位理发师，由于距其他城镇的路途遥远，因此镇中居民都是找这两位理发师中的一位理发。看图并指出您想要请哪位理发师为您理发。



ナゾ 90 ヒントメダル： 10

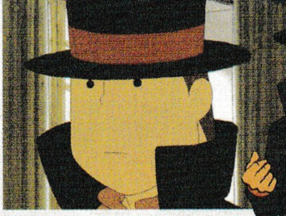
将刻有1至9的数字的瓷砖中的7个嵌入圆孔中来解锁，规则是要使横或纵被直线连接的3个数字之和相同。





▲前来调查杀人事件的警察官，他名扬伦敦，是犯罪的克星。

奇尔米



▲全名埃尔歇尔·莱顿。著名考古学家，同时也是研究神秘事件的权威人士。

莱顿教授



鲁克

▲自称是莱顿教授助手的少年，十分喜欢动脑解谜，总是追随在莱顿教授身边。



鲍勃

▲艾伦·兰福德的弟弟，虽然富有但十分吝啬，为此至今单身。事件的委托人之一。

▲在小镇中遇到的少女，其意味深长的话语引起了莱顿教授的注意，详情不明。

神秘少女



怪老头

▲住在神秘高塔地下的老人，总是在夜晚出现并在镇中游荡，其目的不明。

克劳迪娅

◀莎乐美妇人的宠物猫，虽然名字较女性化但其本身却是只公猫。受到莎乐美夫人的宠爱。



生命不息，赚钱不止！《富豪街》圆你一个富豪梦！

いただきストリートDS



"《勇者斗恶龙》之父"崛井雄二参与开发的桌面游戏，《富豪街》系列最新作登陆任天堂NDS主机！

TEXT BY 六段音速

NDS	富豪街DS	玩家年龄
	いただきストリートDS	未定
TAB	Square Enix／日版／1～4人／售价未定／发售日未定	

"《富豪街》系列"自从FC时代开始，就以其轻松有趣的风格和老少皆宜的游戏方式独树一帜，在玩家群中有着很高的群众基础。在游戏中，玩家要操纵角色在棋盘一样的地图上按回合掷色子行动，通过购买地图上各个区域内的商店或股票来积累资金。游戏的内容基本上可以用两个字来概括，那就是"赚钱"，在规定时间内积累的资金最先达到游戏要求的玩家则获得胜利。"《富豪街》系列"的最大乐趣就在于如何开动脑筋，最大限度地挖掘投资潜力，打败所有对手并最终成为大富豪。此外，本作也十分适合联机对战，与好友一起游戏绝对是乐趣无穷。

超级马里奥与无敌史莱姆，游戏界炙手可热的人气角色同场竞技！

融合了游戏界两部超人气作品中的超人气角色的《富豪街DS》，即将为NDS玩家献上一场梦幻般的精彩演出。Square Enix闻名天下的"《勇者斗恶龙》系列"（以下简称《DQ》）和任天堂无人不知无人不晓的"《超级马里奥兄弟》系列"（以下简称《马里奥》），两款经典游戏中的众多经典角色将会闪亮登场同台竞技，在以积累财富为最终目标的富豪街上，究竟谁才是真正的商业天才外加敛钱高手呢？



如假包换！《DQ》系列正宗吉祥物——史莱姆

《勇者斗恶龙》系列

说到《DQ》就不能不提起史莱姆，弹性十足的史莱姆凭借憨态可鞠的外型，打破了游戏业多年来帅哥美女当道的定律，向世界证明了"怪物也可以当吉祥物"。在《DQ》中，史莱姆是出了名的胆小鬼，经常在战斗中溜走，不知道在本作里将会有怎样的表现。

多人对战，精髓所在（对应Wi-Fi）

相信玩过系列前作的玩家都知道，《富豪街》的精髓乃是对战游戏。本作可支持最多4名玩家同时在线游戏，不仅如此，游戏还将对应Wi-Fi网络通信功能，玩家可以随时通过Wi-Fi进行无线对战，这下不愁没有对手可以宰了！

金币收集职业级选手——马里奥

《马里奥》系列

上到九十九、下到刚会走，马里奥大叔在游戏业的旺盛人气可用大小通吃来形容。这位性格开朗长相阳光的超级水管工曾数次从魔王库巴手中拯救蘑菇王国的命运，顺便还捞了个金币收集专业户的美称（碧奇公主屡次被绑票的真正用意值得怀疑）。曾经上天入地的折腾都没有难倒我们老马，这次平地拣钱相信也不成问题。

谁说2P不能当富豪！——路易

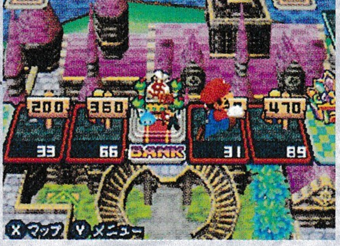
《马里奥》系列

与哥哥马里奥一起并列为蘑菇王国的超级明星，但由于马里奥的名气实在太大，性格内向的路易经常是在大哥的耀眼光环下生活。不过下海不分长幼，赚钱没有先后，生意场上可不讲什么兄弟情深江湖道义，所以此次富豪街之旅路易势必使出浑身解数，誓要从此翻身加入成功人士的行列！



要从此路过，留下买路财！





▲不论是谁，只要在对手经营的商店格上停留就得付钱。一句话，买也得买，不买也得买……



▲由于是掷色子行动，因此人品不好的话可能会瞬间扑街也说不定，毕竟运气也是一种实力啊！所以建议每个月倒霉的那几天还是不要碰这款游戏为好……

常在街上混，哪能不破产！

充满无限回忆的舞台！

不止是角色，《DQ》和《马里奥》中的经典场景也将作为《富豪街DS》中的舞台在游戏中出现。玩家可以像漫步于主题公园一样，在各部作品的经典场景中体验昨日重现的愉悦与感动。本次就首先为大家公开"《DQ》系列"中的三个经典场景地图。



▲出现在《DQ Ⅴ》中的死之火山可谓是游戏的经典地图之一，小心不要被喷涌而出的岩浆炸弹击中哦！



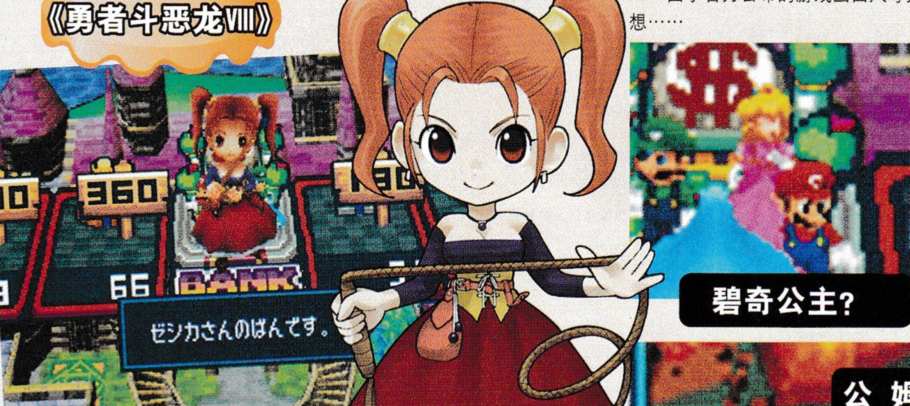
▲▶被诅咒所笼罩的《DQ Ⅷ》中的多罗迪恩城曾给玩家留下了深刻的印象。不过在本作中，为了能吸引外资扩大交流，城堡已经彻底摆脱了先前阴森的气氛，装修一新后方显出金碧辉煌的原貌。



▲屹立于丛林之中的巨大石像，这不就是曾经在《DQ Ⅳ》中登场的神秘魔神像吗！果然名胜古迹也是此次《富豪街DS》开发项目的重点啊……

少男杀手闪亮登场！最强胸部的女主角——杰西卡

《勇者斗恶龙Ⅷ》



出身名门的杰西卡，其顽强好胜的个性甚至超过男性，稍有些任性的性格加上性感大胆的造型一度迷倒了无数玩家，是"《DQ》系列"中的众多人气角色之一。在本作中，这位大小姐将再次发挥魔法使的出色素质，商界女强人外加单身富婆的英名舍她其谁！

其他登场角色无责任预告

尽管不是很清晰，但从游戏画面上我们还是能依稀发现一些《DQ》和《马里奥》系列中角色们的身影。从耀西到龙王，系列中的其他角色似乎也将悉数登场，相信随着游戏的情报逐步公开，还将有更多角色陆续亮相。

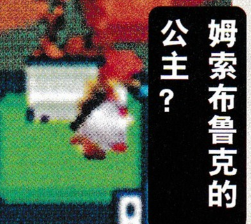
由于官方公布的游戏画面尺寸太小，因此其中出现的角色纯属无责任猜想……



碧奇公主？



耀西和库库鲁？



姆索布鲁克的公主？



龙王？



TEXT BY XUN

PS2 A·AVG	圣剑传说4	玩家年龄
	圣剑传说4	全
	Square Enix/日版/1人/7140日元/预定2006年12月21日	

经过了整整11年的时间，作为"《圣剑传说》系列"的正统续作，终于在PS2平台上登场。系列首次的3D化画面等，在游戏中可以看到很多具有挑战性的系统。那么本次就主要介绍一下，同样是本作中首次加入的系统之一，利用场景的起伏和各种物体来使敌人进入混乱状态的"混乱等级系统"。

传说中的守护圣兽

佛拉弥 Flammie

拥有纯白的体毛和两对翅膀的守护圣兽。在游戏初盘剧情中"树之庙"的守护圣兽也许就是指佛拉弥。

佛拉弥的登场CG

在本作中也能乘坐佛拉弥？

佛拉弥在历代的"《圣剑传说》系列"中登场过几次，主要都是作为"飞行手段"的形式登场。那么在本作中它会以什么样的形式登场呢？

佛拉弥曾经登场过的作品

《圣剑传说2》
作为白龙之子的身份登场。在主人公一行遇到危险的时候前来保护他们。

《圣剑传说3》
以女神亲自派遣的精兽的身份登场。本作中还存在在佛拉弥背上战斗的剧情战斗。

《圣剑传说 DS 玛娜之子》
成为主人公从伊鲁夏岛前往外界的重要移动手段。

"混乱等级系统"概要



用物体撞敌人或者两个物体互相碰撞时的冲击波命中敌人的话，怪物的头上会出现叫做"混乱等级"的数值。该数值表示敌人处于混乱状态的时间，直到数值归零以前怪物都会处于无防御状态。所以即使碰到很强的敌人，只要好好利用"混乱等级系统"的话就能轻松打败。



混乱中的敌人会在无防御的情况下到处乱跑，这个时候玩家可以随便虐待敌人！如果被玩家攻击的话，敌人的混乱等级的时间会迅速减少，一旦从混乱状态恢复过来的话，敌人依然会向玩家发动攻击，所以最好在混乱的状态下将其打败。

使用物体

想让敌人处于混乱状态，那就必须利用剑、鞭子等武器把周围的物体举起来撞给敌人。推、投、挥、撞等动作都有可能使敌人陷入混乱状态。所以在战斗中除了注意敌人以外，留意物体的分布情况也是非常重要的。



把物体直接撞给敌人

▲让敌人处于混乱状态的最简单方法就是直接把物体撞给敌人。这样敌人就直接进入混乱状态。





利用从物体发出的冲击波

▲▶物体从高处掉落的时候会产生一定范围的冲击波，如果敌人碰到冲击波的话也会处于混乱状态。

根据物体的大小和重量不同，威力也会变化



如果使用越大、越重的物体的话，敌人所处于的混乱等级会变得越高。相反对大体积的敌人撞小型物体的话效果不会很好。所以要看准敌人的大小，再去选择合适大小的物体来把敌人打入混乱状态。

◀重量型的大物体虽然威力大，但是运搬速度会变慢。




木桶

从山顶上扔出一个木桶，被木桶撞的敌人处于混乱，混乱等级是30。




岩石

在同样高度的山顶上扔出大岩石，混乱等级为45，比之前的木桶要高一些。



高低差也会影响混乱等级

地形的高低差也给战斗带来一定的影响。会滚动的物体也能够使敌人处于混乱状态。此时根据地形的倾斜度，混乱等级会有变化。高低差越大，那么混乱等级也会变得越大。



威力会随着高低差而增加

如果混乱等级超过99的话……



▶如果混乱等级超过99的话头上的数值会变成皇冠 此时如果攻击敌人的话会发生什么呢？

向混乱状态的敌人攻击，并获得各种强化道具

如果向进入混乱状态的敌人进行攻击的话，除了造成高伤害以外还可以获得各种各样的徽章以及金钱。如果收集这些徽章的话，可以提升艾尔迪的各项能力。



在混乱模式下敌人更容易掉落徽章

◀敌人在混乱模式下更容易掉落徽章，一旦进入战斗就积极地让敌人进入混乱状态吧。

▶根据不同的敌人，容易掉的徽章种类也不同。





◀想要得到特定的徽章，可以集中搜索携带该徽章的敌人。

主人公艾尔迪的成长方式

艾尔迪是通过获得徽章的方式来逐渐成长。由于徽章的数量直接影响艾尔迪的能力，所以获得的徽章越多的话游戏也变得更加轻松。而收集的徽章只有在当前的章节有用，如果进入下一个章节的话，之前收集的徽章数全部会归零，需要重新收集。



◀一旦看到怪物掉徽章的话立刻去回收。

▶获得徽章之后在画面中会显示"HP＋1"等字样提示玩家。

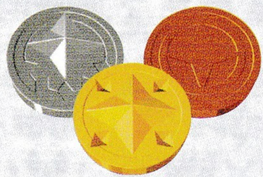
关于徽章和金钱的种类

在战斗中可以获得的徽章有三种，分别是HP、MP以及POW。其中最优先的能力是POW，本作随着力量上升可以提升"树枝等级"，可以习得更多的攻击方式，游戏会变得更加轻松。



HP徽章

是三角形的红色徽章，中间印有红色的双叶。可以提升艾尔迪的最大HP值，另外获得徽章的同时还可恢复少许HP。



金钱（ルク）

本作中登场的金钱跟徽章一样，共分为三种。分别是铜、银、金。在商店里购买道具的时候使用。



POW徽章

提高攻击力的五角星徽章。收集一定数量的POW徽章就会提高"树枝等级"，可以使用的攻击方式会增加。



MP徽章

除了恢复MP以外还可以增加最大MP值的绿色四角形徽章。随着收集的徽章数不断增多，会逐渐增加可使用的魔法。



街头格斗：偶像／Def Jam: Icon

□厂商：EA Games/EA Chicago □机种：PS3/X360 □类型：FTG □发售日：2007年3月



EA公司的《街头格斗》系列由于将hip-hop音乐与街头格斗完美结合，凭借独特的风格和游戏方式在业内独树一帜。大约一年多以前，EA与Def Jam公司联手宣布，将在次世代主机平台上推出《街头格斗》系列的最新作，日前EA终于正式公布了有关这款次世代hip-hop风格格斗游戏的详细情报。

本作将被命名为《街头格斗：偶像》，目前正由EA芝加哥分公司负责开发，该公司也是《拳击之夜》系列的开发公司，对于格斗游戏的开发可以说是经验丰富。本作预定于2007年3月登陆PS3和X360两大次世代主机。EA公司强调，次世代的《街头格斗》不仅将实现画面质量上的飞跃，而且游戏场景与角色的互动性也将得到大幅提升。

对于这款hip-hop风格的格斗游戏来说，音乐无疑具有至关重要的作用，EA公司表示，游戏将把激烈的格斗与乐曲和旋律充分结合，使整个游戏过程更富动感。游戏执行制作人、EA芝加哥分公司总经理Kudo Tsunoda说："我们力图通过这款游戏改变传统格斗游戏的理念，角色与场景之间的关系将得到彻底的改革。游戏中的场景不再是毫无生气的，而是会像第三名格斗者一样对背景音乐和玩家的行动产生相应的反应，起到类似于伴奏的效果。"

除了hip-hop音乐和场景互动以外，游戏中重量级说唱歌手的加盟自然也是无庸质疑的。EA公司透露，跟前作一样，《街头格斗：偶像》将邀请众多说唱艺人参加游戏的开发，不过目前EA只重点强调了其中的几个，他们分别是Ludacris，T.I.，和Big Boi.。



K-1 世界大奖赛 2006
K-1 WORLD GP 2006

□厂商：D3 PUBLISHER □机种：PS2 □类型：FTG □发售日：2006年11月22日



D3 PUBLISHER公司宣布将于2006年11月22日推出PS2动作格斗游戏《K-1 世界大奖赛2006》，售价为7140日元。

《K-1 世界大奖赛 2006》是以在日本举办并拥有绝高人气的世界级综合格斗大赛"K-1"为原型制作的格斗游戏。游戏中将左右手脚分别以○、×、△、□操作，L1为防御、L2与方向键同时输入则是躲闪，可以说操作非常简单直观。

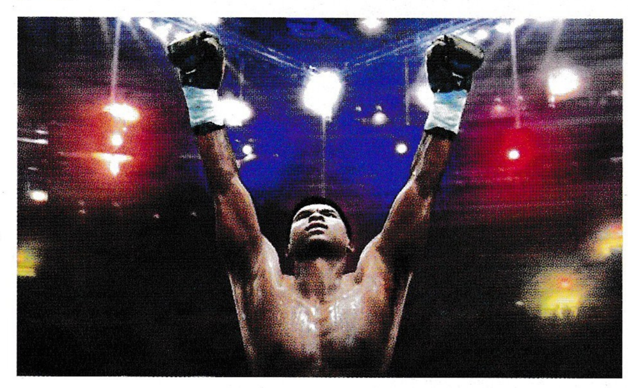
本作采用了体现K-1比赛真实感的游戏系统，这就是"部位打击系统"。游戏中当对头、腹、左右手脚等部位进行一定的打击会对比赛产生即时的影响。例如手臂受到一定的打击后出拳的速度便会减慢，再追加一定的打击后便会使对手的手臂下垂无法防御；当脚受到一定的攻击则会影响到踢腿的速度、攻击力等；头部受到打击会出现意识模糊，很容易形成一击KO；而腹部受到打击则会增加体力的消耗，使得持久战变得十分不利。

游戏中有世界大奖赛、极限赛、团队赛、练习、K-1传奇等模式，其中K-1传奇模式中可以培养属于自己的原创K-1选手，玩家可以自由设定国籍、流派、所属、容貌、入场音乐等，通过训练、比赛、休息不断的累积经验在10年的运动生涯中培养选手，当该选手引退后他的能力可以被新作成的角色继承。



拳击之夜3/Fight Night Round 3

□厂商：EA □机种：PS3/X360/PS2/Xbox/PSP □类型：SPG □发售日：2006年12月12日

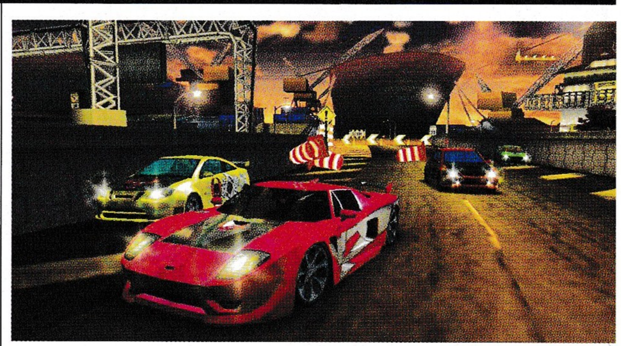


EA公司近日正式对媒体确认，《拳击之夜3 (Fight Night Round 3)》将于今年12月12日登陆索尼次世代主机PS3。事实上早在去年的E3上，索尼就演示过这款游戏的概念影像，用于展示PS3的即时演算机能。但直到今年8月底，EA才正式公布了这款游戏将推出PS3版的消息。

《拳击之夜3》在微软的X360上取得了不错的成绩，因此许多人猜测EA可能会在PS3上再接再厉推出《拳击之夜4》，但根据目前官方公开的消息来看，PS3版的游戏名仍旧是《拳击之夜3》。但这并不意味着游戏会照搬X360版。EA表示游戏的PS3版将增加部分新要素，其中也包括分屏多人联机对战和一个全新的第一人称模式——"Get in the Ring"。此外，EA方面还表示，PS3版的《拳击之夜3》将可以通过网络，直接从ESPN（美国著名卫星电视体育频道）下载选手的最新情报。

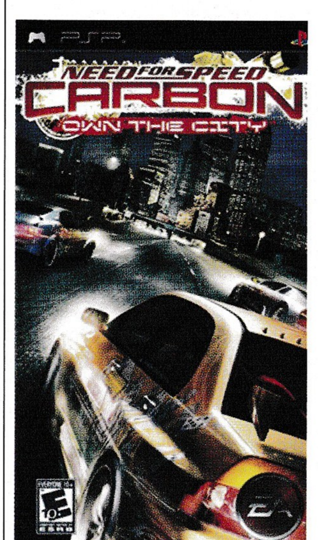






极品飞车 卡本峡谷：城市争霸
Need for Speed Carbon:Own the City

□厂商：EA □机种：PSP □类型：RAC □发售日：2006年10月31日



EA公司人气竞速游戏"《极品飞车》系列"最新作《极品飞车 卡本峡谷》在全面登陆次世代主机以及现有家用游戏主机的同时，也将在PSP、NDS和GBA三款掌机上亮相。本作在继承前作风格的基础上，将具备更加吸引人的故事和更具挑战性的游戏方式。

PSP版《极品飞车 卡本峡谷：城市争霸》将具备三个基本模式和一些迷你游戏，其核心模式只有一个，就是被称为"街道争霸"的职业挑战模式，同时也贯穿着游戏的整个故事流程。另外两个基本模式分别是"快速游戏模式"和"联机对战模式"。此外，PSP版还将设置一个"媒体播放中心"，玩家可以在这里欣赏游戏中收录视频以及音乐，而且随着游戏完成度的提升，还可以开启隐藏的动画和音乐。

上古卷轴IV 湮灭

The Elder Scrolls IV: Oblivion

□厂商：2K Games/Bethesda Softworks □机种：PS3/X360/PSP/PC □类型：RPG □发售日：2006年11月17日（PS3） 2007年4月16日（PSP）



在PC和X360平台大受好评的RPG游戏《上古卷轴 湮灭》（以下简称《湮灭》），前不久刚刚成为了PS3平台的首发游戏软件，这个消息对于喜欢美式风格RPG游戏的玩家来说确实是个不小的惊喜。据悉，游戏的PS3版将增加部分新要素，其中包含一个名为"九骑士"的神秘组织和与之相关的大量新任务。

PS3版的《湮灭》将在原作基础上增加10～20个小时的游戏时间，而玩家也能在游戏中获得更多的强力装备和道具。在PS3版中，玩家的一个重要任务是寻找一组被称为"十字军之崩溃"（Crusader's Relics）的圣物，而它们也是神秘组织"九骑士"一直在寻找的宝物，一场《上古卷轴》版的"圣杯争霸"即将拉开序幕。

玩家可以通过寻找圣物来赢得"九骑士"的信任，当然也会从他们那里获得价值不菲的回报。然而，在任务真正开始前，玩家还必须首先证明自己对"九骑士"的忠诚。组织会要求玩家在地图上探索，寻找失落的供奉着9位Tamriel神灵的神庙，只有找到全部神庙，玩家才能开始寻找圣物的旅程。

另据游戏的开发小组透露，完成"九骑士"的相关任务对玩家在游戏中的声望和受尊敬程度也有很大的关系。只有当玩家在游戏中的影响力和声望达到一定程度且没有任何不良记录时，才能从"九骑士"那里接手寻找圣物的任务，而且在任务的完成过程中，玩家也必须始终保持洁身自好。

《湮灭》的PC版和X360版发售已经有一段时间了，而本作的PS3版将再次开启玩家的Cyrodiil冒险之旅，本作预定在PS3首发时推出，有关游戏的更多详细情报将在不久后陆续公开。

啪啦啪啦啪/PaRappaTheRapper

□厂商：SCE □机种：PSP □类型：ACT □发售日：2006年12月7日

本作是96年发售的PS版《啪啦啪啦啪》的复刻版。根据画面中显示的标志和音乐节奏按○、×、△、□、L、R的各按键来操作游戏，游戏内容和画面上没有任何改变，玩家们可以享受到原汁原味的经典名作《啪啦啪啦啪》。

在PSP版中追加了一些新的原创功能。其中一个就是利用PSP ADHOC机能的"VS模式"，通过无线LAN最多可以4人对战。对战玩家的游戏画面在屏幕的右侧显示，所以在游戏中的任何时候都可以确认自己的排名。但对战模式不对应一卡多人对战。

本作还准备了游戏共享机能的体验版下载，通过无线LAN下载本作的体验版。在体验版中提供游戏中的其中一个关卡，如果退出游戏或者关闭主机的话，体验版的内容会消失。

如果通过无线LAN功能连接到专用网站的话，还可以从网站下载追加曲目。目前预定向1～5关卡各提供一首新曲。



与仓鼠一起生活/ハムスターと暮らそう

□厂商：Interchannel-Holon □机种：NDS □类型：SLG □发售日：2006年12月21日

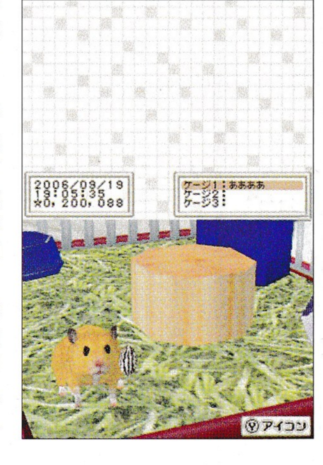
Interchannel-Holon公司宣布将于2006年12月21日推出NDS用仓鼠饲养游戏《与仓鼠一起生活》，售价为5040日元。

本作是一款采用了3D图像引擎所开发的仓鼠模拟育成游戏，玩家可以在游戏中从各个角度来观察仓鼠的日常活动，另外游戏中还可以通过使用触控笔以及麦克来触摸和呼唤仓鼠。

游戏中登场的仓鼠有Golden，Djungarian，Campbell，Roborovski 4种，更有97种不同毛色的仓鼠可供选择。鼠笼可以由玩家自行设计，除了窝和食槽等必要的饲养用具外，游戏中还准备了管道、旋转车等200余种道具。另外，一个鼠笼中可以同时饲养2只仓鼠。

游戏中通过给食、清扫等可以使仓鼠高兴并有"星"飞出，"星"就相当于是游戏中的金钱，玩家可以使用这些"星"来购买各种道具。除了可以在鼠笼中设置的道具之外，还可以从商店或者其他玩家那里获得"宝物"，"宝物"共34种并各有其不同的作用。

随着游戏的进行，会发生游戏中的居民带着自己的仓鼠前来拜访的剧情，如果会客成功将会有小仓鼠诞生，甚至还有可能获得拥有珍贵毛色的小仓鼠。





机动战士高达 目标锁定

机动战士ガンダム ターゲット イン サイト

□厂商：NBGI □机种：PS3 □类型：ACT □发售日：2006年11月11日（日）/11月17日（美）

PS3平台的《机动战士高达 目标索定》(美版名为《机动战士高达 交叉火力》)，预定于11月11日与PS3主机一同在日本首发。本作以高达系列中最为著名的一年战争时期为背景，再现了联邦军与吉翁军旷日持久的宏大战争。玩家在游戏中可以驾驶各种型号的机动战士完成"破坏敌机"、"压制敌据点"等各种各样的任务。

在本作中，玩家可以在联邦军与吉翁军两个阵营之间自由选择，同时也可以操作该阵营的各种代表性的机体。而且随着剧情的发展，可选择的机体数量也会逐渐增加。据悉，游戏中联邦军和吉翁军将各自拥有相同数量的任务，且两军任务的总和将超过50个以上，任务的内容和形式可谓丰富多彩。

对敌方据点进行压制和破坏是军事题材游戏中不可或缺的任务类型，本作在这一点上也不例外。但即使同样是压制和破坏类型的任务，具体的内容和所需要挑战的目标也各不相同，比如破坏特定的建筑物、削弱敌方防御力等等，种类十分丰富。



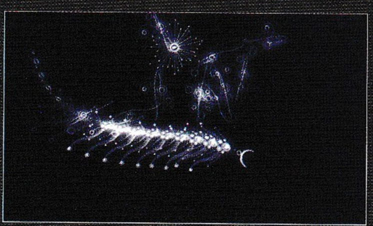
游戏中还有以少量的战斗力，对敌方的作战部署、作战配置以及驻扎位置等情报进行侦察的任务，虽然没有多少激烈的战斗和对决，但要在不被敌方发现的前提下顺利完成侦察工作也不是一件简单的事。充分利用建筑物以及树木等掩体来掩护自己是侦察的关键。

PS3首批网络下载游戏

在日前召开的PS3产品展示"玩家开放日"活动上，索尼SCEA官方公开了首批PS3网络下载游戏的名单和详细信息。此次公开的下载游戏名单，除了在前不久的东京游戏展 2006上亮相的浮游生物主题游戏《flOw》以外，还包括索尼第一方开发的5款街机风格的新作，但这些游戏的发售日和售价等信息目前尚未公开。

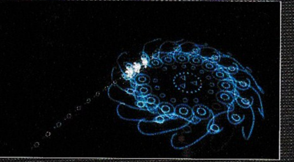
浮游 /flOw

□开发商：SCEJ □支持：1080p/六轴动作感应



《浮游（暂名）》是第一款公布的对应PS3网络服务游戏作品。本作将利用PS3的硬件机能，特别是新动作感应手柄的机能来进行游戏，借助PS3手柄的6轴检出机能，玩家可以通过倾斜手柄来操纵远古深海中生活的微生物，感受未知世界的神奇与美丽。游戏中玩家扮演在水中缓缓游动的微生物，尽管外型极其微小，但它却是地球上所有生物的始祖。玩家可以一边操纵微生物吞食那些闪烁着红色光亮的小型微生物，一边向深不见底的海洋深处进发，随着深度的增加，周围的水域会逐渐变得昏暗。

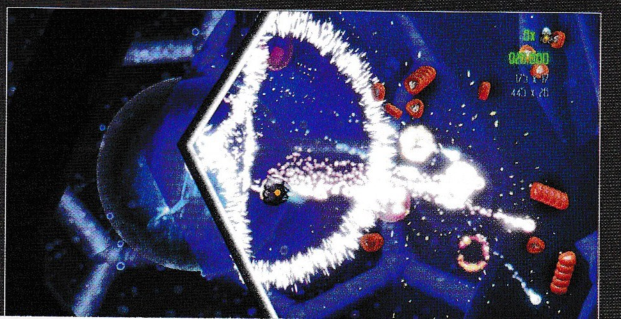
最终可以下潜到阳光难以到达的海底，四周的环境可以说是伸手不见五指。在这里会遇到体形更加庞大的其他种类的微生物，图中圆盘型的微生物是玩家的主要敌人之一，但只要向更浅的水域游动就可以躲避其进攻。《浮游》将带你探索远古的深海世界，体验无尽的海洋奥秘。



细胞保卫战 /Blast Factor

□开发商：Bluepoint Games □支持：1080p/六轴动作感应

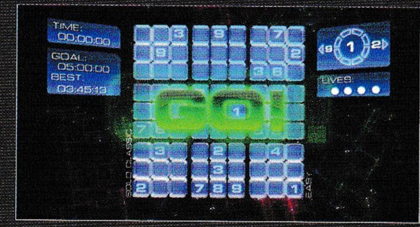
本作是一款操纵显微镜消灭病菌的有趣游戏，玩家要在各种标本上搜寻细菌和病毒的踪影并将其消灭。游戏支持网络对战功能，而且难度也可以根据玩家们之间的水平进行相应调节。



GO! 数读 /Go! Sudoku!

□开发商：Sumo Digital

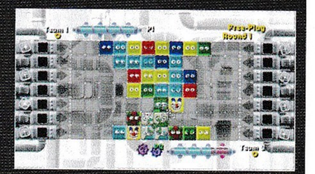
本作正如游戏名称所写的一样，是一款益智的数独游戏。游戏中每种不同的迷题都将被配有相应的背景和音乐伴奏，而且此二者还能根据玩家的游戏操作作出不同的反应。游戏同样支持多人联机，而且SCEA官方表示，通过下载等方式，本作的迷题可以超过1000种以上。



GO! 多彩方块2/Go! Swizzleblock2

□开发商：未公开

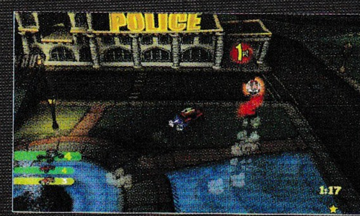
根据索尼官方的描述，本作是一款典型的方块解迷游戏，简单来说，就是将相同颜色的方块凑到一起消掉，最终将屏幕上的所有方块消除就算胜利。游戏设置了供单人娱乐的"挑战模式"和多人联机的"对战模式"。



罪犯镇压 /Criminal Crackdown

□开发商：SCEA 圣莫尼卡工作室/Incognito Entertainment公司 □支持：1080p/六轴动作感应

由SCEA旗下两家颇具实力的工作室开发的《罪犯镇压》无疑是首批PS3下载游戏中最具吸引力的一款作品，本作也正是负责开发《战神》的Jaffe此前在个人博克上透露的那款神秘新作。从公开的信息来看，本作是一款以卡通世界为背景的模拟驾驶游戏，玩家要驾驶车辆在街道上追捕四处逃窜的犯罪分子。



疯狂小旅鼠2/Lemmings 2

□开发商：SCEA □支持：1080p

人气游戏"《疯狂小旅鼠》系列"的最新作，PS3版除了继承了系列的风格和传统以外，还增加了40个左右的全新关卡，所有关卡均支持1080p高清晰分辨率。此外，游戏还增加了新能力，同时支持联机对战。



TEXT BY 不知火奶（levelup.cn会员）



透过现象探索游戏的技巧

——游戏要素分析

编者话

作为一名游戏制作人，他们要费劲心思地去构思天马行空般的故事情节、设计妙趣横生的游戏性，让游戏卖好，消费者玩好；作为一名玩家，我们仅仅是单纯地要不断地从游戏中获得快乐。本文的作者从个人丰富的游戏经历中走来，借以此文，从玩家的角度出发，深入浅出地分析了贯穿于游戏中的五大游戏要素，并详细列举了各种相当有趣的例子来为大家讲解身为一名游戏玩家该怎样去进行游戏，怎样去玩游戏。

本文所指的游戏要素，是指玩家在进行游戏的过程当中，遇到的问题、障碍以及解决这些问题的方法、思路和过程。游戏要素包含上面两层意思，但其出发点是游戏玩家，侧重点是解决问题从而使游戏能够顺利进行下去。

假如我们是游戏设计者，如果想设计一款能吸引玩家的游戏，就需要去设计、构思一些能给玩家带来一定麻烦、问题的可玩之处，玩家需要去花些时间和心思去解决这些问题。把这样的问题设计得恰到好处的游戏，才是一款好的游戏。那么这些问题分几种类型，有什么特点，玩家应该如何去解决这些问题，这些就是下面所述的游戏要素。

游戏要素共包括五种：背景要素，动作要素，解谜要素，探索要素和策略要素。背景要素是游戏中的世界观、角色、游戏风格等的统称，不针对具体问题。动作要素和解谜要素分别在游戏中考验玩家操作和思维能力。探索要素是玩家去探索、发掘游戏中的一些东西。策略要素指玩家解决一些问题时在方向、策略上的把握。这五种要素，一方面是在游戏中以一定形式呈现在玩家面前，是一种有形的东西；另一方面也是玩家在解决这些问题时的思维过程和方法，是无形的。同时，也不是说一个游戏中只有这五种东西，一款游戏中，可能包含其他很多成分，但从玩家去进行游戏的角度，这五种要素是最重要的，所以只把它们提炼出来。

回到玩家角度，来想象一个例子。假如在某片小草原中住着一只小灰狼，玩家要去蹂躏它。为什么蹂躏小灰狼以及为什么要让玩家去蹂躏，这体现的背景要素；小灰狼在哪里，如何找到它，是探索要素；如何避开小灰狼设置的一些陷阱，是解谜要素；找到之后用什么方法蹂躏它才能使之最痛苦或最舒服，体现策略要素；蹂躏的具体实施当然就是动作要素。这个问题有些荒诞，不过可以很好地体现从玩家的角度出发的这五种要素。

一　背景要素

背景要素，指游戏中世界观、故事、人物、游戏的逻辑结构、画面和音乐风格等等。背景要素本身是一个很泛的概念，类似于叙述文中的时间、地点、人物，起因、经过、结果这些东西。从某种意义上讲，可以认为背景要素是游戏中除了其它四种要素外，余下要素的统称。

游戏角色，无外乎人类或非人类两种，即便是非人类，也是拟人化了的。而什么样的角色，就有什么样的游戏世界，它们必须是相匹配的，同时也需要通过一些事件来表现这些角色的人物特点。游戏和玩家的接口就是图像画面、音乐音效以及游戏系统等。每一款游戏之间当然是有很大区别的，但在一款游戏之中，必须保持风格的一致。


《寂静岭4》


《恶魔城 暗黑的诅咒》


《王国之心2》

在上面三幅图中，《寂静岭4》的环境和人物看起来很接近现实，《恶魔城 暗黑的诅咒》就显得很唯美，《王国之心2》是完全的卡通风格。

★背景要素的最大意义就是给游戏中其他的要素提供一个平台，起一种载体的作用。如果说其他的要素是桌球中每一个滚动的球，背景要素就是承载这些球的球案。背景要素包含的东西很多，但在玩家进行游戏的过程中起的作用相对于其他要素而言不是很重要，也就是说，背景要素更是让玩家去看、去体会的，而不是去玩、去解决的。本文主要是从玩家的角度去讨论如何进行游戏，从这个意义上讲，背景要素在本文中不是很重要，所以只作简单的叙述。

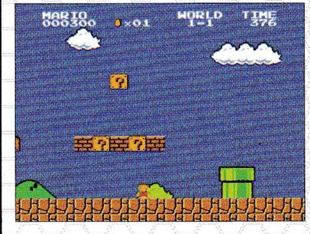
二　动作要素

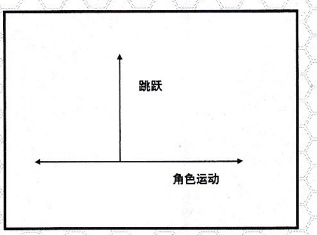
动作要素，即游戏中那些侧重于玩家操作的问题，以及玩家在游戏进行过程中一些具体的操作。这个要素很好理解，就是考验玩家“手”的这些东西。动作游戏、射击游戏、格斗游戏以及体育类游戏等，它们主要包含和体现这些要素。（注：玩家之间PK暂时不作讨论）

所谓动作，可以认为是玩家在游戏过程中操纵被操作对象（游戏角色）处于一定的时间、空间范围内而做出的特定的反应，即玩家的操作。当提到动作要素的时候，必须同时考虑两个方面：游戏角色所处在的游戏空间环境；游戏角色在游戏中的什么时间点来完成特定的动作。下面就从四个方面来进行叙述。

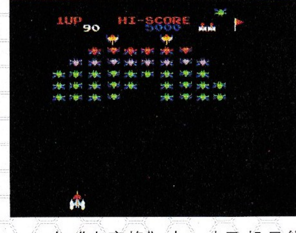
跳跃

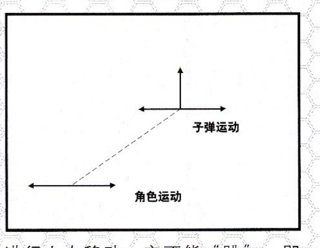
游戏中的跳跃即游戏角色的跳跃动作，当然这个前提是游戏角色可以跳跃。在游戏中，跳跃动作的最大意义就是给游戏角色增加了一个运动的维度，也给玩家增加了一个操作的维度。





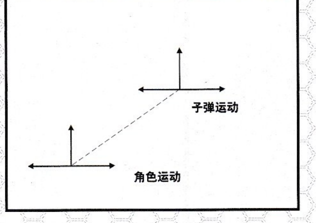
以《超级马里奥》为例，马里奥本身只可以左右行走，这是个一维的运动；但有了跳跃后，马里奥的足迹可以遍布整个地图，成了二维的。





在《小蜜蜂》中，小飞机只能进行左右移动，它不能“跳”，即玩家对飞机的直接操作是一维的；飞机的子弹是纵向的，结合飞机的移动，可以把子弹发射到屏幕的每一个点，即玩家对游戏的操作可以延续到二维。（注：这里飞机肯定不能跳跃，但如果把飞机改为一个战士，即具有跳跃的能力，游戏本身无实质的变化，因为这款游戏比较典型，所以用其举例）





在《魂斗罗》中，游戏角色的运动本身是二维的，同时射击的子弹



也是二维的，这样玩家对游戏的操作，可以认为是由两个二维的操作合成的。


《鬼武者3》


《战国无双2》


《忍》

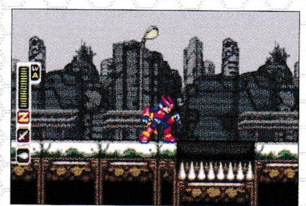
在《鬼武者3》中，角色是不能跳跃的，玩家看到的是一个三维的游戏世界，而玩家的操作却局限于二维平面之中，尽管游戏角色有时候可以爬个梯子、翻越个栅栏，但这些不能改变其二维的操作本质。在《战国无双2》中，角色可以跳跃，跳跃在这款游戏中起到一个辅助的作用，权且可以认为是2.5个操作维度。《忍》这款游戏，跳跃的作用非同小可，没了跳跃，游戏寸步难行，游戏角色的运动维度和玩家的操作维度，是完全的三维。

跳跃可以增加运动维度，从某种意义上讲，动作游戏中的核心就是跳跃。当然，也可以用其他的方式来代替跳跃，达到增加运动维度的效果。

地形

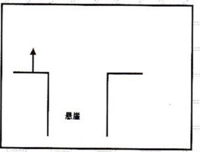
游戏中的地形即游戏中角色的活动范围。在游戏中，地形显得尤为重要，一方面，地形限制了角色的活动范围；另一方面，地形限制了角色的运动路径。下面以"《洛克人ZERO》系列"中的即死地形为例进行具体分析：

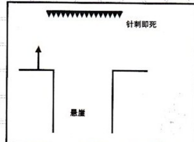


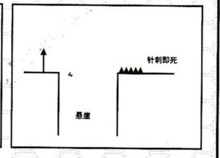


▲这两张图分别"《洛克人ZERO》系列"中最经典的即死地形：悬崖和针刺。

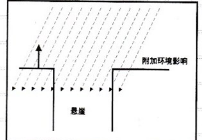
在游戏中，也可以把悬崖变换成其他的表现形式。单纯的悬崖只需要考虑到起跳点及起跳角度，而如果加上一些其他的地形，就可以实现对跳跃的落点、跳跃的空中轨迹的限制，如：

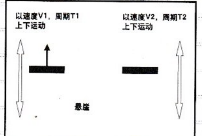


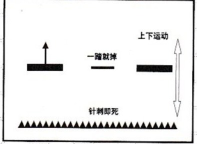




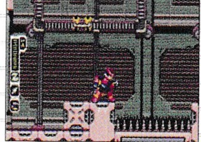
或者附加一些环境因素，以及把角色所处在的位置设计成为动态的，这样，玩家不光需要考虑空间因素，还需要考虑操作的时机问题，也就是时间上的因素，如：



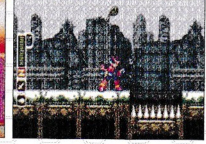




无论是什么样的地形，归根结底是要在空间上对玩家加以约束，再配合一些其他的东西，如一些动态的影响可以实现时间的约束，构成了游戏中在环境方面的难度，也可以认为这些就是动作要素。





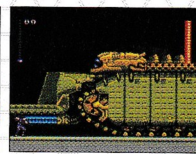


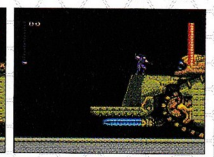
敌人的攻击模式

介绍完游戏中的地形环境，现在叙述游戏中的敌人。游戏中什么样的敌人都有，总体可以分为两大类。

第一类敌人他们不会对游戏角色的行为作出响应，也就是说无论游戏角色干什么，敌人根本不予理会，他们就按着自己的固有模式来做自己的事。







这是《赤影战士》的第二关BOSS，它的行动非常模式化，它向左方向运动时的快慢间隔周期是固定的，而且炮弹的落点也非常有规律。


《战国无双2》

第二类敌人具有某种程度上的自主能动性，他们会对游戏角色的行为作出特定的反应。

《战国无双2》中的敌人不是站在那里胡乱地瞎砍，他们不仅会追着我方武将进行攻击，有时候还讲究与同伴的配合。

由此看来，第二类敌人比第一类高级，但并不意味会出现第二类敌人的游戏一定难，如果把第一类敌人的动作频率提高，难度也可能剧增。这方面的问题和计算机及人工智能方面的发展联系很紧密，从大方向上看，游戏中的敌人是越来越"聪明"了。

时机和节律

下面讲述一段个人练习《KOF 97》的经历，以此来说明动作要素中关于时机和节律的把握。本人玩《KOF 97》时，练习的第一个人物是玛丽，其经典连技：跳跃重脚>重拳（2Hit）>大锤击>野玫瑰，当时练习了好几周都不见效果，很显然不可能是手的速度上不去。通过几次偶然的成功和以前的对比发现，自己用大锤击时习惯性地按了两次A，可能对后接连续技造成时间上的延误；同时，接野玫瑰时反转半圈摇杆不到位。当解决这两个问题后，就顺利地练会了这套连招。同样，八神的一套连续技：百合折>站立轻脚>梦弹（2Hit）>八稚女，也出现了很多的问题。（这里用站立轻脚而非传统的重拳，是因为电脑几乎不防御这种情况的轻脚，便于练习。）归结起来就是因为梦弹的两击间隔时间较长，自己出招太急，从而打乱的出招的整体节律。

举这个例子，旨在说明游戏中对于时间把握的重要性。既然玩家要进行操作，总要对游戏输入一些操作指令，但不能随心所欲，必须根据游戏的具体情况决定什么时候来进行什么操作。快固然好，但更要准，不合时机的快可能反而带来不好的影响。


《KOF 97》





★动作要素就是说游戏中那些需要玩家通过操作而解决的问题，也可以理解为玩家的操作过程。解决有关动作要素方面问题的关键就是对游戏中时间和空间的把握。关于动作要素总的原则是求快不如求准，求动不如求静。其实所有在操作方面构成的难度，归根结底是游戏留给玩家的空间、时间的余地非常小，而游戏中展示给玩家的所有变化都是规律的、周期的、重复的，只要玩家能静下心来把这些看透，动态的游戏就会变为静态的游戏，什么动作问题都是可以解决的。所以，动作要素的精髓就是静止。但玩家也会遇到什么都明白，就是做不好的情况。也就是说玩家在理论上很清楚明白了，知道操作上的每个细节，但"手"总是上不去，这时候最好的办法就是去不断地练习，以一定的时间来作为量变的积累。

特稿

三　解谜要素

解谜要素即游戏中那些考验玩家思维能力的问题，也可以说是玩家解决这些问题的思维过程。解谜要素是和动作要素相对应的，动作问题靠“手”去解决，解谜问题靠“脑”去解决。

这类的解谜要素在游戏中表现为两大类：封闭型和开放型。

封闭型：即问题存在于一个很小的范围内，与外界相对独立甚至完全隔离。这样的谜题、问题，在空间上存在一个明确的范围。



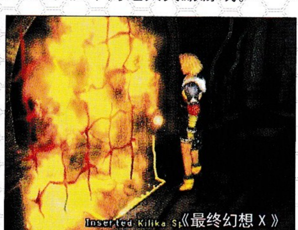
《仓库番》


《宝石方块》

这种情况通常表现在一些小游戏中，它们的关卡本身就是一个封闭型的解谜问题。在一些大的游戏中，常常把类似的小谜题做到游戏中。如《新鬼武者》中的宝箱，是个非常典型的封闭型谜题，在解开宝箱的过程中，游戏角色完全和外界隔离，外界发生的事情完全对玩家没有影响，可以认为游戏的时间已经停止。在《恐龙危机》、《生化危机3》这样的冒险类游戏中，这种谜题形式也是很常见的。许多游戏附加的迷你游戏也可以归为此类，如《超级机器人大战D》中的过关奖励游戏。



《漂泊的故事》


《最终幻想Ⅹ》

《漂泊的故事》的整个游戏结构就是由各个彼此相连的小房间组成，每个房间具有一定的独立性，许多谜题是在房间的范围内设计的。再如《最终幻想Ⅹ》中的试练之间，也是个封闭型的问题，而且有不遇敌的人性化设计。

开放型：与封闭型相比，开放型没有一个空间上明确的范围，或者由许多元素共同构成一个大的谜题，而且涉及的范围比较大，是一些RPG游戏经常用这种形式的解谜问题。


《黄金太阳》


《黄金太阳》

例如GBA上著名的RPG游戏“《黄金太阳》系列”，几乎每个地图迷宫都可以说是一个开放型的解谜问题，在迷宫中，玩家不光要去探索、发现一些东西，而且要弄明白它们之间的逻辑关系。


《新鬼武者》

再以《新鬼武者》为例，经常需要玩家切换操作角色，利用他们各自的特殊技能来破解谜题，这样的谜题存在于一个比较大的地域，而不像游戏中宝箱那样的一个独立、封闭的空间。

封闭型和开放型解谜要素的主要区别在于问题的独立性和存在区域的有界性，但有时候也是很难区分的，如果一个地图迷宫只有一个出口和入口，和迷宫外的世界无什么联系，到底是封闭型的还是开放型的？总地说，范围比较大的，还是归为开放型的比较合适。

上面是从表现类型上解释了解谜要素，而从考验玩家的思维能力方面考虑，可以有许多具体的形式。《轩辕剑3》前期有一个财产分配的问题，可以认为是用语言文字形式表现的封闭型谜题。《皇帝的财宝》后期的地下墓地，有很多以文字方式出现的谜题，如“谜面：他未如愿以偿前一声不发；解法：在掉下两个史莱姆后不要动”，也是同样的文字谜题。类似推箱子之类的可以认为是考验玩家的空间想象能力。有些谜题是考验玩家的记忆能力，比如《鬼武者3》后期，第二主角的儿子叙述开门密码，由第二主角输入密码。《恐龙危机》许多开门的密码，是需要玩家仔细观察、分析才能得到。

在游戏以外，有很多种形式的智力题，游戏设计者完全可以加以改编或用一些游戏中惯用的手法进行包装，于是出现了多种多样的解谜问题。

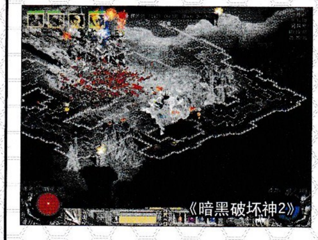
★当玩家遇到解谜要素所构成的问题，关键就是去思考，一方面通过游戏中所给出的信息来进行分析，分析过程中一定要注意避免思维定势，同时也要学会思维上的迂回；另一方面，可以换位思考，即站在设计者的角度来看这些谜题，想清楚设计者把这样那样的道具摆在玩家面前到底有什么用意，换位思考往往能带来意想不到的效果。

笔者个人认为，在所有类型的游戏难题中，解谜问题，特别是封闭解谜问题，是最难的。因为这些问题的来源很广，什么样的古怪问题都有，尤其是一些经典的数学问题。（这里的数学问题主要指很“杂”，很“巧”的问题，而非那些系统化的数学分支。）这些问题，如果玩家10分钟、半个小时解决不了，也许一个月、一年甚至一辈子都解决不了的。其中的一些问题很可能有上百年的数学背景，玩家光靠时间去磨，是肯定不行的。想不出来就去“碰”，“碰”不出来就去看攻略吧，用别人的智慧来弥补自己的不足，是上策。

四　探索要素

探索要素，就是游戏中当处于一个未知的环境或不知道下一步去做什么的情况下，这时需要玩家去探索、去挖掘，从而找到一个能使游戏进行下去的突破口。探索要素最强调的就是未知性，也就是说，在玩家探索的过程中，玩家有一定程度的盲动。

地图迷宫


《暗黑破坏神2》


《暗黑破坏神2》

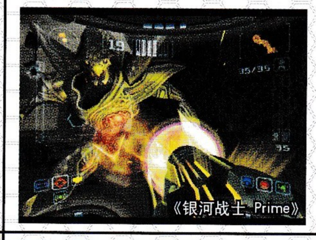
地图迷宫是游戏中最常见的探索问题。当玩家处在一个空间很大的地图迷宫之中，是需要通过不断的尝试去寻找出迷宫的出路。一般情况下，要在探索要素上构成问题的迷宫是不应该在开始就直接给出迷宫全地图的，否则就毫无探索的意义。例如《暗黑破坏神2》，玩家初次进入某地域时，地图是未开的，这样玩家就需要通过探索来发现要找的东西或到达目的地。

有些游戏，虽然有迷宫，但没有地图，这样的情况就完全凭玩家的记忆和观察来进行探索了，往往很有难度。比如《黄金的太阳》，迷宫无地图，玩家只能靠自己，有时候就得去碰运气。像《放浪冒险潭》中的“钢铁少女2”，不但没有地图，而且各个房间很相似，同时房间的连接是错综复杂，难度非同小可。

☆玩家解决这类问题的方法很简单，就是自己把地图画下来，用纸和笔来弥补大脑的不足。

AVG游戏中的探索要素

冒险游戏本身就有探索的意思，而这类游戏中的探索要素最直接的表现形式就是钥匙和锁。当然实际游戏中肯定不是千篇一律的找钥匙去开锁，而是作了一定的变化。比如《生化危机2》里的主角需要找到四枚棋子来开锁才能离开警察局、《生化危机3》里要找到燃油等才能开动火车等等。


《银河战士 Prime》

在游戏《恶魔城 月轮》和《银河战士》中也有很多探索要素。一方面，在游戏开始的时候地图是未打开的；另一方面，游戏中有时会出现机关挡路，需要取得某些特定的道具或能力后才能通过，也可以认为是钥匙和锁的变形。

☆这类的探索问题的特点就是在空间或游戏的进程上设置一些卡，玩家必须达成一定的条件才能通过。说白了，就是设计者到处布锁，而玩家必须去找钥匙。如果将这些锁连环地套起来，可能就显得麻烦一点，不过只要玩家仔细分析并找到问题的切入点，还是不难解决的。有一点需要注意，就是一定要仔细观察，一定要把"钥匙"找齐了，只要"钥匙"都找齐了，探索问题一定可以解决，最多就是个时间问题。

剧情中的探索要素

在一些游戏中，尤其是一些偏RPG的游戏中，当游戏剧情发展到一定的程度的时候，可能需要玩家去触发一些剧情，如去某些地方找到某些人，或到某些地方取得某些道具。

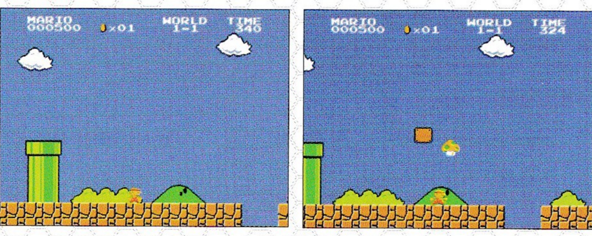
☆剧情中的探索要素很常见，一般是水到渠成的，只要在游戏的过程中，多留意剧情的细节以及游戏人物的关系，是不难解决的。

非必要游戏成分

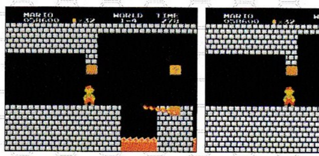
所谓非必要成分即对于游戏的主线流程而言，不是必须解决的环节、必须取得的道具、必须触发的剧情等等，换句话说，就是不去干这些事情，游戏照样通关。

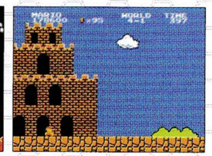
这样的成分在游戏中的比例实在是高，这里主要是讨论那些解决起来比较麻烦的问题，那些显而易见的东西没有什么讨论的意义，也可以说是经常提到的那些游戏隐藏要素。这样的问题主要有两类：未知型和已知型。

未知型：指游戏并未明确指出其存在或并未给出一定程度暗示的问题，玩家在进行游戏的时候，根本不知道它们的存在。



《超级马里奥》关卡1-1中的隐藏蘑菇是很典型的例子。玩家初次接触游戏，怎么知道有这个蘑菇，又怎么就知道在这里？

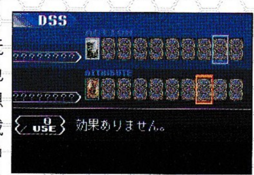




上面第一幅图中，稍微有经验的玩家就应该能意识到中间有"货"；但第二幅图那样，改为隐藏的，同时把高度稍微上提，使角色在这里必须原地跳跃，如果前跳就很难够得着，这样难度就加大很多，大部分玩家是不会在这种情况下作个危险的原地跳跃。第三幅图是4－1关刚开始，假如在画面最左边加入一个隐藏的蘑菇，玩家是很难想到的，因为整个游戏都是从左向右走的，在关卡的一开始就做个逆向运动，在思维上转这个弯是挺不容易的。

《轩辕剑3》中，开始不久的威尼斯广场中有一个钟，如果连续敲20下，可以得到一把武器。个人认为这个问题非常难，看见广场中央的钟去敲几下不难，难就难在连续20下。20是个不伦不类的数字，国人喜欢3、6、9这样的数字，国外也就是多到12，让玩家一下子敲20下，大部分玩家是想不到的，况且，如果每个细节都这么地去尝试，玩家在游戏时间的消耗就过于大了。

已知型：相对于未知型而言，游戏中明确指出了这些问题的存在，或至少给出了很大程度的暗示。玩家不用怀疑它们是否存在，游戏已经告诉玩家了，玩家所要做的就是去找。



▲《恶魔城 月轮》中的卡片系统

《恶魔城 月轮》和《洛克人ZERO2》的卡片和精灵，系统已经给出了数量，玩家的主要任务就是去寻找。当然找不到也可以，因为这些并非必须的。《最终幻想X》的怪物农场，怪物的数量和出现地域全给出了，玩家只需要去抓怪。《忍》中的胧币，又少又具体。类似的游戏很多，这里就不作叙述了。

从表现形式这个角度来看非必要的游戏成分，可以归结为两种。

第一种是存在于玩家所看到的游戏画面的问题。游戏画面是游戏和玩家之间最主要的接口之一，游戏的大部分信息是通过游戏画面来表达、传送给玩家的。玩家进行游戏的时候可以不听，但不能不看。直接设计在这一层面的问题很多，也就是需要玩家直接用"眼睛"来观察。



《超级忍2》



《光之继承者》

《超级忍2》、《光之继承者》中大部分隐藏的东西都是在"空间"上、在"画面"上隐藏的，只要玩家在进行游戏的时候，对画面作一番仔细地观察，一般都是能发现那些很隐蔽的区域，从而探索出一些东西。

第二种和第一种相对应，指需要玩家对游戏进行一定的分析才能发现的一类问题，或者认为是第一种余外的统称。这样的成分，不靠眼睛，玩家必须对游戏进行深层次的分析，判断其存在并通过非直接观察性质的寻找方式来发现。



《战国无双2》

对于《战国无双2》中的武器，玩家肯定是不能像《洛克人ZERO》中的精灵那样地去找，用眼睛看绝对找不到。这些武器被设计在特定战役的某些事件中，说白了，就是设计在消灭敌人的先后顺序中，而事件之间一般是相互关联的。做个设想，无限城"荷驮头救出任务"的最后要把丰臣、左近、石田和宁宁全灭，消灭顺序不影响最后汗血宝马的取得；假如设计成必须按唯一的某顺序消灭才能取得，问题就变得非常麻烦，4个人有24种灭法，如果游戏不给什么暗示，玩家只有慢慢地试了。

《传说》系列"有称号和料理系统，玩家想取得全称号或学会全料理，就要注意游戏过程中的剧情发展，留意每个角色的台词，去触发一些支线剧情。《最终幻想7》的召唤兽收集也可以认为是这一类的问题。

☆非必要游戏问题的探索，在整个游戏中的比例是很高的，而且现在大部分的游戏都会设计一些"隐藏要素"之类的东西，玩家在这些问题上时间的投入甚至占游戏总时间的大部分。笔者个人是很头疼这些问题的，它们往往都是鸡肋，弃之可惜，取之无用，取也麻烦。

面对这样的问题，尤其是带有收集性的问题，主要有2个环节，首先是判断存在与否，然后是具体地寻找。玩家最常用的方法莫过于拉网式搜索，把游戏，尤其在空间上分割成小块，一块一块地搜索。无论是判断，还是寻找，其实玩家是很盲目的，很多时候靠的是运气，这类问题考验的是玩家的耐性和细心。另外，从设计者的角度想，他们一方面要设计得巧妙、隐蔽，另一方面又要给玩家一些暗示，让玩家通过一定的思考、探索而能最终发现。

实际游戏中很容易出现的局面就是大部分都找到了，就差那么一点，别看这么一小点，不比前面的大部分容易。这时候，还是建议去和别的玩家进行交流或找一些资料来参考，这样相当于和别的玩家一起来解决问题，比自己一个人用时间来磨的做法明智得多。

★探索的过程就是去发现问题的过程，去找到下一步的该做之事。这样的问题是最能考验玩家的观察能力以及全局把握能力，玩家不但要看到游戏中的问题和点，还要注意它们之间的关系，玩家既要看到树木，也要看到森林。

五　策略要素

策略要素是指游戏玩家根据游戏中所遇问题的具体情况，作出解决问题的一套策略。一提到策略，首先就是策略方案的不唯一，不同的玩家、不同的时间，可能面对同一个问题而采取的解决方法完全不同；既然不唯一，就有好坏之分，这就是策略的最优，即采取什么样的策略才能取得最佳的效果，或达到玩家所期望的特定的效果，这些是制定策略的前提。如一些玩家实现不用道具通关、不升级通关等等，都是在一个既定的最优前提下的策略问题。

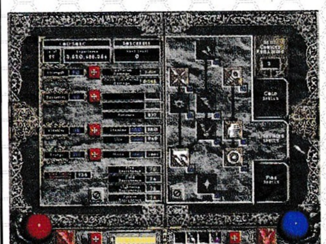
策略要素是五种要素中玩家主观性最强的要素，前四种要素，玩家只能去分析、解决，它们本身是游戏设计者规定的，而策略要素相对来说能在很大的程度上体现玩家自己的想法，体现玩家自己的游戏风格。

特稿

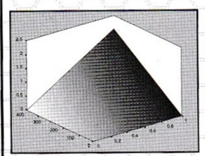
策略要素的类型大致可分为以下四种：

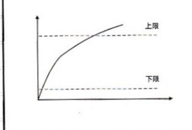
资源分配型

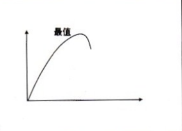
资源即游戏中可以由玩家在一定的准则下自由分配的某种量，资源分配可以理解为量的分配。这些资源在游戏中的直接表现是金钱、技能点、战略游戏的兵力等等。无论游戏中的资源有多少种体现形式，它们必须有两个特点：可供玩家分配；资源有限。第二个特点是资源分配策略的潜前提，否则如果资源无限，就没有制定各种分配方法的意义了。



左图是《暗黑破坏神2》的人物属性和技能图，99级全任务完成是510个属性点和110个技能点，在这个前提下，如何去分配才能达到玩家的目的，这不但要根据玩家的喜好，而且需要结合玩家所练人物的用途。







另外，同样是在《暗黑破坏神2》中，盾牌格挡率公式为：

实际格挡率=0.5×装备格挡率×(敏捷度−15)/人物等级

这个公式为一个三变量函数，当假定人物等级为99时，变为一个2变量函数，装备格挡率取0.00～1.00，(敏捷度−15)取0～400，函数的曲面为第一幅图，可以看出装备格挡率和敏捷度对实际格挡率是一种正相关的关系，即实际格挡率会随着装备格挡率或敏捷度的增加而增加，第二幅图就简单地反映了这种关系。这种影响是一种单调关系，不会出现第三幅图那样的情况，即当装备格挡率或敏捷度增加到一定程度时，实际格挡率反而减小的情况。现在几乎所有的游戏中都是这样设定的，就是某些数值的影响是单方向变化，这样的好处就是数学模型的极度简化，不会给玩家带来太大的麻烦。

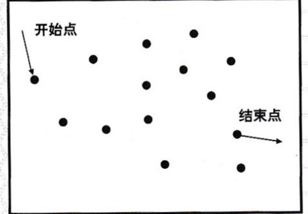
☆对于资源分配的问题，有一些可以转化为数学问题来解决，另外的一些就要靠玩家的经验以及对游戏的充分了解来解决。总的来说，在资源分配过程中，一定要保证资源的相对集中性，这是最基本的原则，一般情况不建议平均分配。但相对集中不意味着绝对集中，资源一定要集中在游戏中主要的问题或问题主要的"点"上，当游戏问题有变化时，资源的分配一定要做出相应的调整。

时序决定型

时序决定型就是时间上的顺序问题。当面临一堆都需要玩家去做的事情时，它们之间也必然存在着一定的联系，这时候，玩家就需要去制定一个有关顺序的方案。顺序不同，可能结果或达到目的难易程度大不相同。

在《战国无双2》中，有很多"敌武将全灭"的胜利条件，先打哪些人，再打哪些人，这个问题肯定是需要万家考虑的。如果有10个武将，且他们没什么相互联系，一共有10！（10！＝3628800）种打法，玩家显然不能一种一种地去试探，可以按地域把他们分成几个部分，再作决策。


《生化危机》

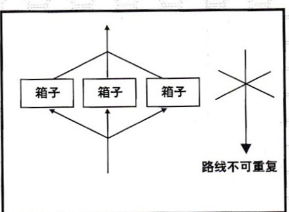


再比如《生化危机》这款游戏，第一次去玩可以认为是一个以探索为主的冒险类游戏，当玩家通关几次后再去玩时，游戏中的探索成分就完全消失了。这时可以转化为一个策略类的游戏，比如制定一个路线最优的游戏方案（如路线最优、时间最短、路程最短等等，在游戏中未必能保持一致，这里只是举例说明，就不作具体分析了）。

☆在实际游戏中，涉及时序决定的问题非常多。一旦涉及，时序的不同对游戏过程的影响是非常大的。玩家最实用的办法当然是根据经验来定性地决定时序。理论上最好的方法肯定是建立数学模型来解决，这样的结果最可靠，不过各个问题"点"之间的"距离"如何获得？《生化危机》这样的游戏或许容易些，如果不考虑敌人问题"点"的距离就是空间上的距离，但是很多游戏中的问题很难具体地量化，这种情况靠玩家经验会更有效。

选择型

选择型是指玩家需要从有限个具体的方案中进行选择。玩家要根据游戏的具体情况进行取舍。这里有个前提，就是有限个方案已经制定好了，而且玩家对它们有充分的了解或至少能做出一定程度的预测，否则就不是策略而是探索了。



"《超级机器人大战》系列"中经常出现不同的游戏路线，这需要玩家去选择，选择的依据可以是不同路线的难度、玩家的喜好，或路线中能加入的不同隐藏人物等具体的游戏因素。《轩辕剑3》游戏后期，有一个需要玩家从三个宝箱中选一个的问题，宝箱内有不同的武器。把这个问题作一个延伸：首先，宝箱里的武器是同档次的，但给不同的角色使用；然后，选择之后就再也不能回到这里。选哪个？给谁用？这可能需要费些心思。

再比如某游戏遇到上图的情况，两条路线，一条较长但只有杂兵而难度稍低，另一条是捷径，但有BOSS把守。如何选择，就要具体问题具体分析了。

☆实际游戏中，选择问题中的各个分支选项的差距一般不是很大，有时候看起来区别很大，但站在游戏全局的层面上看，各个分支还是很接近的。也就是说玩家没必要费很大心思来处理这类问题，除非玩家有特定的目的。

方案制定型

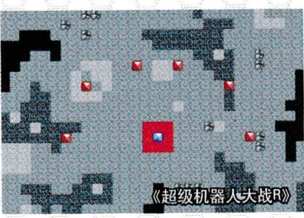
这里的方案是很狭义的，就是针对一个具体问题的解决办法。从规模和涉及的范围上，这样的方案一般很小，但是由于问题很具体，就需要对问题作出具体地分析，很难找出一个普适的方法。

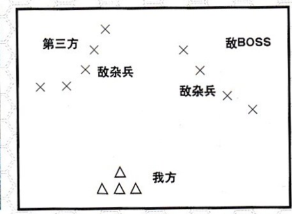

《格兰蒂亚3》



《最终幻想X》

《格兰蒂亚3》和《最终幻想X》在战斗中，都是敌我交替攻击，而游戏把攻击的相对顺序都明确地给了出来，甚至攻击的具体对象、方式都给了出来，这样玩家就可以依靠这些信息来制定一个短期的作战方案。


《超级机器人大战R》



《超级机器人大战R》中，玩家可以查看敌我的分布情况，机战系列中，地形的影响不是很大，这里就不考虑了。假如出现上面第二图的情况，失败条件是"第三方被击沉"，胜利条件是"第三方解救或BOSS击沉"，这样就需要制定一个既考虑到敌人，又考虑到第三方的折中的作战方案。

☆对于方案制定型问题的处理，关键就是要"活"，具体问题具体分析。虽然说游戏的规律性很强，设计者为难玩家的花样就那么几招，但在进行游戏的具体过程中，还是会遇到很多意想不到的问题，这时候制定的策略一定要有针对性，不能千篇一律。

★策略要素是玩家在游戏过程中针对某些问题所从宏观上制定的解决办法，针对不同的问题，制定方案有着不同的原则。一句话来概括策略要素，就是用最小的代价来换取最好的效果。这里的代价可能是游戏里的一些东西，也可能是游戏外的，比如玩家的游戏时间，效果同样如

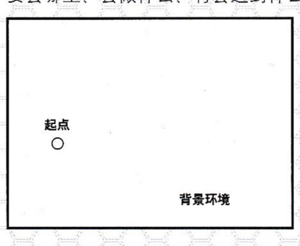
此。策略要素是最能体现玩家游戏风格的要素，所以玩家还是应该保持自己的性格，没有必要一味地追求游戏技术而丧失了自己的游戏风格。

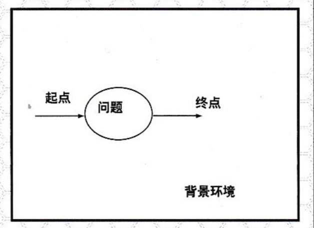
总结 五种游戏要素的关系

区别

背景要素、动作要素和策略要素的特点都很明显，这里主要来区别探索要素和开放型的解谜要素。关于它俩的界定，笔者想了很长时间，也有过将它们合并到一起的想法，但最后还是觉得它们有本质区别。

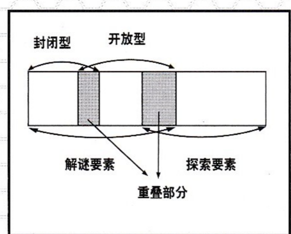
解谜要素，无论是封闭型的还是开放型的，都必须有一个具体问题摆在玩家面前，玩家针对这个问题也都必须有一个明确的游戏起点和终点。而探索要素指定给玩家的根本任务是去发现问题，因为玩家不知道要去哪里、去做什么、将会遇到什么样的情况。





上列左边的图表示探索要素，图中只有个起点，表示玩家在游戏中的情况，对于下一步该干什么，不是很清楚；右边的图表示解谜要素，是一个具体的问题待玩家解决。

尽管探索要素和解谜要素之间有区别，但它们的分界也不是非常清楚的。比如一些游戏中的地图迷宫，当把整个迷宫看成一整体时可以说这是一个开放型的解谜问题；而有时候由于涉及范围比较大，尽管宏观上的目标很明确，但具体的游戏过程中玩家可能需要经过探索去发现一些东西，这时候更倾向于探索问题。



上图主要是说游戏中的某些问题，同时具有探索和解谜的特点，也就是探索要素和解谜要素的分界不是非常明确地，是有一部分相重叠的部分。

联系

叙述游戏要素之间的联系之前，首先引入两个概念：游戏板块和游戏问题点。

游戏板块：是指一款游戏从时间、空间或逻辑上所划分的不同的部分。尽管游戏是一个整体，但从宏观上看，整个游戏过程还是可以分割成几个块。最经典的游戏板块就是游戏关卡，每个关卡可以有自己相对独立的游戏风格，而玩家需要面对的问题一般的涉及范围是在关卡之内的。空间上的板块也很常用，比如“《恶魔城》系列”，虽然地图整体相连，但全地图是分为几个不同的地域；一些偏RPG的游戏，角色可能先后到不同的地方，这也是空间上的板块。而《最终幻想Ⅹ》，取得飞空艇并能自由操纵，这是游戏中一个很关键的点，从玩家的角度，完全可以依次将游戏划分成为两个先后部分，这就可以认为是时间上的板块。笔者在这里引入游戏板块的概念，主要想说，从玩家的角度，在游戏中遇到的大部分问题所涉及的范围一般不超越板块，或者板块的连接点可以有一些问题。这样，当玩家遇到问题，可以有一个思考的范围。

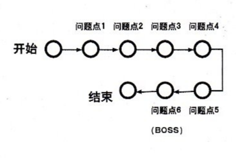


《恶魔城 暗黑的诅咒》

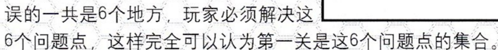


《最终幻想Ⅹ》

游戏问题点：是指玩家遇到的具体的问题，可以认为是游戏流程中的一个个具体的点。游戏当然是连续的，但玩家遇到的问题不是连续的，而这些问题之间还是有一定独立性的，或者几个小的问题整合构成一个较大的问题，这样整个游戏过程可以认为是这些游戏问题点的集合。任何游戏都不能是从一开始就使玩家陷入深深的麻烦之中而毫无间断，游戏必须是每隔一小段，给玩家制造点麻烦。比如动作游戏中的动作难点，其实每一关中比较难的地方就那么几处，其他就是起一种衔接作用；再比如游戏中的BOSS，肯定是隔一段时间，就出现一个，不能是一个接着一个。



比如在《魂斗罗》第一关的流程中，玩家在进行游戏的时候最容易失误的一共是6个地方，玩家必须解决这6个问题点，这样完全可以认为第一关是这6个问题点的集合。

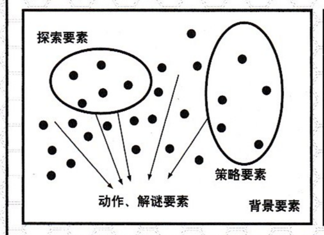


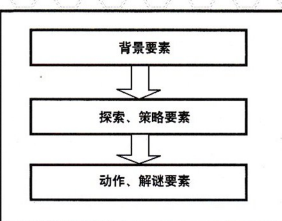


笔者这里引入游戏问题点的主要目的就是将玩家在游戏中遇到的问题给提炼、隔离出来，这样是很便于分析和解决问题的。当然，问题点是个相对概念，对于不同的玩家，同一款游戏的问题点肯定不同，即使是同一个玩家，当游戏进行几次后，问题点肯定有变化，像《生化危机》这样的冒险游戏，很少有玩家会玩了4、5遍了但仍然找不到开门的钥匙。

引入游戏板块和游戏问题点后，正式叙述五种游戏要素的联系。

背景要素是其他四种要素的载体，其中一种平台作用；动作要素和解迷要素在游戏中以具体问题的形式体现；探索要素和策略要素可能没有具体的形式，它们更侧重一种无形的过程，每一个探索或决策的问题可能涉及几个具体的动作、解谜问题点。从另一个角度看，背景要素是最大、最泛的一个层面，动作、解谜要素是最具体的层面，而探索、策略要素间于中间。





在这五种要素中，背景要素是不能直接去玩的，但它很重要，不过也绝非游戏中最重要的东西，这一点是可以肯定地。解谜要素和探索要素有个共同点，即它们不是很耐玩，当游戏进行一、两次以后，它们就构不成游戏问题点了，玩家甚至可以认为，它们已经消失。相反，动作要素和策略要素是可以反复去体会、去玩的。对于动作要素，往往是越玩越细腻，越来越侧重于细节；策略要素却是越玩越大，侧重于对游戏的一种宏观的、全局的把握。可以认为动作要素和策略要素分别是游戏的两个端点，两个进行的趋向。从这个意义上讲，动作要素和策略要素是最值得玩家去研究的。



本文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场



解析次世代的烧录卡

次世代烧录卡的技术规格指标

免引导

直接插入主机即可运行，而无需使用额外的引导卡进行引导。

引导：PassMe，NoPass。前者是基于正版卡带而跳过主机检测，并引导主机从GBA卡槽（Slot—2）读取数据。后者则是全新的引导技术，无需利用（及改造）正版卡就能实现前者功能的技术，而NoPass则是开始NDS烧录时代大门的钥匙。

免刷机

任何DS主机（NDS/NDSL/iDS/iDSL）都能够无需修改固件（刷机）直接运行。

刷机：FlashMe，是通过修改NDS的固件（FirmWare），使游戏数据能够从GBA卡槽（Slot—2）读取，并屏蔽了Key1/Key2检测算法，从而在GBA烧录卡上运行NDS游戏。FlashMe刷机是以PassMe技术的思想为基础的一种"软引导"。所以有的时候，已经刷过机的机器会和某些基于NoPass技术的引导卡产生冲突。

免转换

任何网站所下载的*.NDS文件，放在磁盘内即可运行。而不需要经过任何PC端软件的转换、传输等等"处理"。

Clean Rom：未经任何修改的纯净的NDS正版卡带内的数据的备份。

转换：已经拥有过烧录卡的读者一定知道，目前市面上的所有烧录卡虽然都打着"支持Clean Rom"的旗号，但全都都必须使用其附带的软件进行"传输"。所谓的"传输"就是一个转换的操作：给Clean Rom打上地址跳转补丁、对应烧录卡FAT读取补丁、对应烧录卡的加密验证补丁、存档补丁等等，只有经过这一系列操作，基于刷机及引导技术的烧录卡才能够运行那些NDS游戏。

刷机、引导、转换，三者相辅相成，构成了GBA烧录卡进入NDS时代的"过渡"解决方案。如果说，现在的一款烧录卡还是需要刷机、引导、转换才能运行，那么从其核心技术的角度上来说，它就依旧还是一款"GBA烧录卡"，哪怕他长成NDS卡带的外观。所以，只有同时具备"免刷机、免引导、免转换"这三个特点的烧录卡才是使用新技术的次世代烧录卡。

NDS烧录卡的诞生

引导卡就是最原始的"NDS烧录卡"。

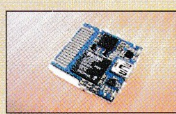
现在市面上大大小小的各式引导卡，EzPass3、MK4、PassCard3、PassMe3 mini、SuperCard等等，他们都是基于一种叫做NoPass的技术。然而NoPass技术其实并不是引导技术，而是烧录技术。引导卡也只是这项研发真正的NDS烧录卡进程中的附产品。而另一款附产品则是NDS盗版卡。

采用NoPass技术制造的原始型态的NDS烧录卡，早在今年4月其实已经出现，但因当时的NoPass技术还很不完善，采用的是512Mb的NorFlash闪存（读取快，写入慢、按块读取），起初甚至还需要依赖FlashMe刷机后才可运行。与当时成熟的基于PassMe技术的GBA烧录卡相比完全没有优势可言，所以并没有正式的大规模发售。但其研发者并不想浪费这一技术，于是就想如GBA时代的D商一样，用廉价回收芯片制作，并向烧录卡内烧录了游戏，将其权当NDS盗版卡出售。然而尽管已将成本降至最低，但其价格和能反复使用的烧录卡相比还是没有优势，并且做工实在劣质，没有消费者买账。于是盗版之梦也遭遇失败。但研发者并没就此罢休，而是写了一段引导程序，将其写入烧录卡内，作为不用刷机就能使用烧录卡的引导设备进行销售。因为刷机虽说成熟，但终究还是有风险存在，且不愿意破坏主机固件的玩家也大有人在，引导卡价格不高，并且如正版卡一样美观大方，对于追求"完美"的玩家来说是个绝好的选择，于是引导卡被市场接受了。



但NDS烧录卡的进化和完善并没有因为副产品引导卡的兴旺而停止进化和完善，因为NDS烧录卡毕竟还是有GBA烧录卡无法超越的优势，如和其他外设进行联动。对于烧录卡来说，最重要的就是对于游戏的兼容性。而只有真正的NDS烧录卡才能保障这点。前文有说到，



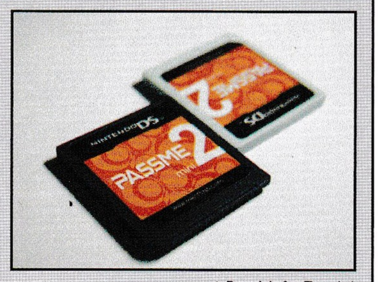


GBA烧录卡是通过特殊方法"骗过"主机来运行NDS游戏，所以这些打补丁的方法不一定每次都能行的通，常常出现新Dump的游戏无法运行，得用特殊办法对待特殊游戏这样"不完美"的事情发生。而真正的NDS烧录卡则不需要转换，从技术的角度来说不可能出现对于将来的所有游戏的绝对100%的兼容性，但基于以NDS端口为出发点的NoPass技术烧录卡由于真正采用了Clean Rom，不需要进行复杂的转换和打补丁，出错和不稳定的概率要大大降低，这样以来他们的兼容性绝对要较先前的那些高出许多。

于是摆到NDS烧录卡面前的问题就只剩下一个了，废弃NorFlash闪存，改用NandFlash闪存，一来彻底解决容量上限只能达到512Mb的弊病，二来大大提升拷贝游戏的速度，令"免转"具有真正的实用价值（否则写入速度过慢，甚至花费时间要比软件转换的更多）。

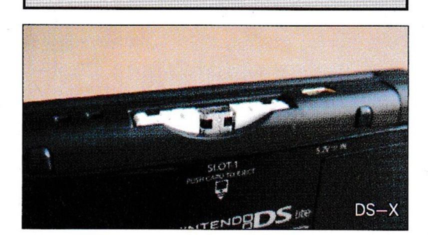
当这些问题都解决之后，NDS烧录的次世代就到来了，而现在大家即将进入这个时代。

题外话



▲PassMe2-Z mini

曾几何时，市场上出现了一款接近正版卡大小的引导设备PassMe2-Z，它是由Ewin小组制作，之后又改进为完全正版卡大小的PassMe2-Z mini。也许很多人会把他当作引导卡时代的开始。然而它们却还是PassMe+正版卡，一款将正版卡的芯片整合其中的“引导卡”。



DS-X

次世代的先锋 NDS烧录卡——DS-X

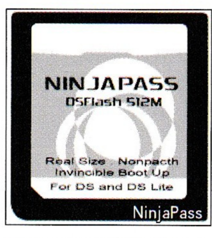


说了这么多，我们再来看看真正采用成熟NoPass技术的这款次世代的先锋式NDS烧录卡——DS-X。首先，如上文所说的，三免，免引导，免刷机，免转换。

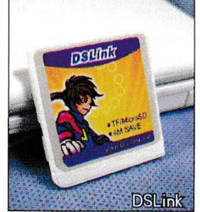
这张烧录卡内置4Gb NandFlash闪存，自带USB(mini-b)接口，（采用USB 2.0 HighSpeed规格），通过一条普通的USB数据线即可与电脑连接，如U盘一般方便使用。而拷贝游戏的过程和电脑上的一般的复制粘贴没有任何区别，不需要通过任何软件的协助处理。另外还可以直接播放MP3和OGG文件，不需要MoonShell的支持。至于游戏兼容性，根据国外的权威评测，到目前为止的六百零五个游戏中，只有最早先的《口袋妖怪 冲刺》发生问题，其他游戏均一切正常，存档及Wi-Fi均没有出现问题。甚至同其他已经刷机的或使用引导卡的NDS互传互联游戏均宣告完美。自制软件方面、SFC模拟器、MD模拟器、Moonshell等全部兼容。

看来NDS烧录次世代已经到来了，不知道大家准备好了没有。

优点
超强的99.9%的Rom兼容性
支持Clean Rom
无需软件打补丁，直接把Rom拷贝到卡上即可用
能直接在PC（Windows/OS X/Linux等）作为U盘用
采用快速的USB 2.0
支持单卡多人游戏
功能很强，支持音乐播放等
音乐播放的时候，将有LED闪动
超强的操作系统和皮肤引擎
做工很好
真正的英文快速产品支持
免刷机
支持NDS睡眠模式
缺点
容量限制在内建的512MB（4Gb）了
价格较高
目前为止有一个游戏不支持
得分 9.5（10分制）



NinjaPass



DSLink



AceKard

最后，篇幅有限，仅列出几款具有代表性的NDS正版卡大小的烧录卡及其特征，大家可以藉此看到技术的发展轨迹。

NDS正版卡大小烧录卡一览

	NinjaPass	DSLink	AceKard	DS-X
免刷机	○	X	○	○
免引导	○	X	○	○
免软件	X	X	X	○
容量	512Mb	TF卡	TF卡	4Gb

新软速报 TEXT BY 兰姆

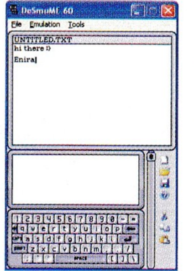
FWBKUP



eDiy小组继推出了DSLink烧录卡之后又发布了这款NDS/NDSL/iDS/iDSL全系列固件备份恢复系统。可以将固件中的程序备份出来，也可以将自己改写的程序写进固件，通过这个软件不仅可以给NDS/NDSL“刷机”，甚至可以把iDS/iDSL刷成既拥有中文菜单及系统，又可以无需引导卡而运行先前的烧录卡。

软件版本	1.0
适用范围	DSLink
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1189

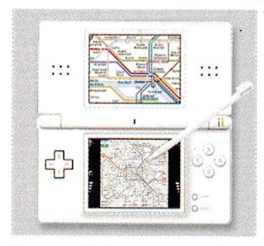
DSe Notepad



NDS现在已经可以看漫画、听音乐乃至欣赏电影，但这些都只是讯息的“输出”。而DSe Notepad要做的则是讯息的输入，它是一款记事本软件，就如我们在Windows下使用的“记事本”一样，可以自由的书写和编辑文档，支持粘贴、复制等操作，可以很方便的帮助大家记录下平日里的重要信息。

软件版本	v0.9b
适用范围	M3/SC
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1244

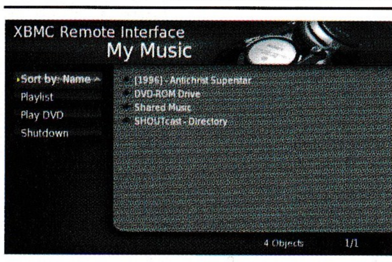
AMAP4DS



AMAP4DS是一个NDS上的地图浏览软件，能够在下屏对缩略图进行操作，支持使用触控笔在触摸屏上选择及移动所要浏览的区域；上屏则是对所选择部分的详细内容的浏览，A键放大地图，Y键缩小地图。最新的2.1版则加入中国北京的地铁线路图，相信对初到北京的玩家能有一定的帮助。

软件版本	v2.1
适用范围	M3/SC/EZ4/G6
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1295

XBMC Remote Interface



PSP可以遥控电视、空调、洗衣机已经不是什么稀奇的消息了，现在用PSP还可以遥控微软的Xbox（非Xbox 360）。XBMC Remote Interface是由Jonny2002开发，可以通过PSP的红外端口来控制Xbox的Xbox Midea Center（XBMC）播放音乐、视频等等。

软件版本	v0.7.3b
适用范围	PSP：1.50
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1237

篇幅有限，更多更新内容请访问 http://pocket.levelup.cn.



人物档案

小组名称：PVN 制作组
小组成员：MARICS、zzg1977、KID、星星雨、待卫、zQ、renavatio
主营业务：PSP、NDS 掌上影音资源的翻译、压制及发布。
附带业务：新番动画翻译、游戏汉化。

PVN 制作组是国内当前数一数二的 PSP 以及 NDS 影音资源制作小组，主要致力于第一时间提供高清晰的热门影视剧供玩家下载。

由于被采访者拒绝以个人身份接受参访，所以这里标注被采访者为"PVN"。

无差别的掌上影音

——PVN 制作组访谈

（注：H= 琥珀　PVN=PVN 制作组）

H：对于PVN这个名字，很多玩家都不知所以然来，能够介绍一下 PVN 制作组的由来吗？

PVN：可以啊，PVN是"PSP VS. NDS"的缩写。无论是PSP还是NDS，他们都是非常优秀的机器，也是当前最为热门的两款掌机了。正是因为两款掌机都很优秀，所以从大约两年前开始，掌机玩家就分成了两个阵营，PSP一方、NDS一方，在网上展开了持久的"论战"，双方都为自己所拥护的掌机争得你死我活。所以就想到了用"PSP VS. NDS"这个名字（笑）。一来是比较有趣，二来其实我们起这个名字是希望掌机玩家都能够团结在一起，不要因为使用什么机器而产生隔阂。

H：那么又是为了什么选择影视制作？

PVN：因为两台机器的机能都已经达到了可以作为掌上视频播放器的水平了，而当时掌机影视的资源又极度匮乏，所以我们几个爱好电玩、电影的朋友走在一起组建起来的，目前的成员有MARICS、zzg1977、KID、星星雨、待卫、zQ、renavatio等。我们的宗旨是"把最好最精彩的掌机影视第一时间奉献给大家！"

H：转片是出于什么目的？

PVN：因为爱好吧，没有什么其他的特殊缘由。小组成员大多都对各种影视剧很感兴趣，也想能够为同样喜欢这些作品的玩家做些什么。看到不少玩家对于转片很陌生，无法自己转出片子，我们就希望能通过我们的一些付出能让他们也可以在自己心爱的机器上享受这些片子。既然我们有能力做到，那么就去做了，其实就这么简单。而且，通过制作组的日常活动，能和其他与自己志同道合的伙伴一起交流、一起讨论也是一种乐趣。并且通过自己摸索和研究然后得到画面优异的作品并进行发布，看到玩家们回个贴说："不错，效果不错！"，"帮顶"等等，我们就异常满足。这不仅仅是一种肯定，更是一种莫大的鼓励。

H：PVN 制作组日常的活动是怎样的？

PVN：制作组的成员平常会在一起讨论一些压片的心得，谁压了一部高清的电影，再截图个图给大家交流一下；或先给制作组的人看一下效果，再分享下自己压片的过程，用了哪种压制软件（因为当时刚成立都是自己在网上找软件，自己慢慢摸索的压片）。一些新片出来还要分配下谁来负责压制，而平时的一般制作则没说是什么强制任务，基本都是谁的时间多，谁就多压一些电影这样子，大家全靠兴趣和自觉，所以也欢迎一些喜欢电影、想压片与他人分享的玩家加入PVN制作组，团队壮大了，才能更好地第一时间为大家奉献最新最精彩的掌机影视资源。

H：大家平时是否会觉得转片会占用很多时间？

PVN：我想是否会占用较多时间，这和个人的看法以及时间安排有关。假若是真心喜欢，出于兴趣地去做这些事情，则完全不会觉得这是一种负担，也谈不上占用时间这种说法。时间安排上的话，我们一般都是半夜睡觉时挂机下载高清电影（每部片子都是上G的），午休时间则用来压制电影，下午则上传，晚上下了班差不多就能发布了！基本都是把业余时间都用上了（笑）。特别是新片出来，想第一个制作出来发布的话，那时间上就特别紧张了，有时还会把在单位的工作时间也偷偷用上（不好意思）。最有感触的就是这次给大家压制的《越狱》了，基本上是和新片出来保持了同步。

H：转片的过程是怎样的？

PVN：第一是要在网上找到好的片源，最好是AVI、RAW格式的，另外还要求影片是不能内嵌字幕的，字幕要单独和影片分开，因为，有影响力的大片或者动漫，制作组都会有专人负责完整独立的翻译和制作，保证符合我们玩家掌机自己的口味（主要是一些译名和叫法问题）；另外一方面，因为掌机屏幕小，要让大家能看清楚才行，单独的字幕文件就可以自由调整字幕的大小和字体，以适合PSP以及 NDS 的不同屏幕分辨率。

转制为 PSP 的电影格式时，例如 PMP-AVC 及 AVC，我们使用我们 PVN 制作组自己开发的转片软件，我们小组的 EzBuilder Final，一个很方便的多功能转换软件。使用 EzBuilder Final 转 RMVB 格式非常方便，推荐只要有电脑的玩家都可以来尝试一下。（使用方法和下载地址

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=61&ID=318266&page=1）

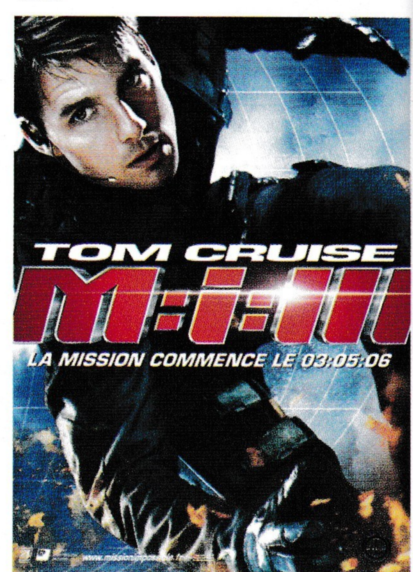
而转换DPG格式则要相对地麻烦一些，先把下好的电影和字幕用 VirtualDub-1.6.11 转成 256X192 格式的，并将那些画质不太高的电影美化一下，加亮等，然后再用DPG转换软件进行最后的转换。（PVN 制作组专用 DPG 播放器和转换软件下载地址。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=61&ID=331247&page=1）

H：PVN小组已这样运转多久了，有统计过转了多少片子吗？

PVN：从成立到现在有一年半左右的时间了，大家都一直在努力着。至于转了多少，这个没有统计过，也记不太清了，大概有一两百部了吧。各类型的片子都有，包括电影、连续剧、动画、以及玩家的游戏记录视频。在今年世界杯期间，小组也及时对精彩的赛况进行了转压，总体来说只要近期在玩家中间有强烈凡响的片子，我们都会第一时间转给大家，让大家能在掌机上能够很方便地欣赏到这些作品。





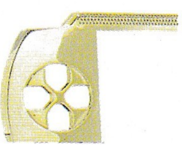
市场综述

国庆节果然是与众不同，普天同庆热闹非凡。当然，电玩市场也同样沸沸扬扬。4GB组棒首次披挂上阵，700元的价格也算是相当厚道，其主子PSP也是率大军随后杀来，临近截稿时，所有版本PSP全部降价，目前2.5/2.6的PSP（豪华版）已经没货-_-b，取而代之的是2.01系统欧版PSP的面市，价格大约是1820元。但这个价格不仅有通常豪华版所配备的32MB记忆棒、挂绳、软包及耳机线控，还附带有一张全新的DEMO盘（也就是引导盘）。接着再说IC1003版PSP的情况，"硬降"的1.5系统TA-82主板的PSP目前价格降至1720元以下，而无法降级的2.71系统的PSP则在1600元左右浮动（以上价格均为豪华版，普通版的价格为豪华版价格减170元）。UMD引导盘（DEMO盘）方面，二手翻新货的价格依然保持在40元上下，而全新的则要卖到60元（这半个月全新的DEMO盘均为上网盘，也就是用于上网使用的，1.5版PSP无法直接运行，请大家注意区分）。而2GB组棒由于厂商方面芯片供应问题得到缓解，高速棒的价格已经降到了360元左右。

说完了小P后再看看可爱极致的小N的情况。目前NDSL的价格继续走低，美版贵族粉及喷射黑的价格为1200元左右，而日版NDSL又再次进入断货期，主要原因是日本方面由于遭到"黄色恶魔"（该昵称由黄颜色的皮卡丘而来）《口袋妖怪》的席卷，日本玩家纷纷解囊抢购NDSL所致。至于iDSL方面，目前价格在1220元左右，而深蓝色的iDSL也日渐普及，且价格和白色的iDSL一样。烧录卡方面均保持原状，分别是M3L 380元、DSLink 300元、SCL 260元、G6L 480元、Ewin2L 180元、EZ4LC 190元。最新推出的NDS烧录卡DS-X原定本月12号上市，但国内市场仍难觅其踪，价格尚不明了。

PSP面板

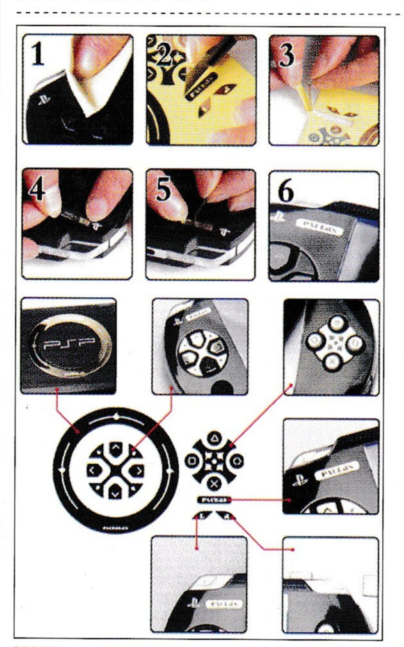




简要的谈完这半个月来的市场走向后，蜘蛛带大家来看看PSP最近的新货吧——PSP面板。

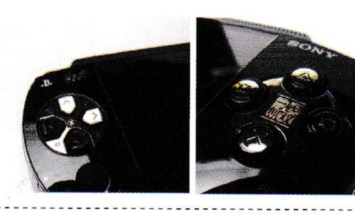
这几款面板是新近才出现在市场上的，总共有三种颜色，分别是金、银和透明塑料制成。虽然看起来比较没有质感但制作工艺还算不错，跟PSP下半部分衔接的也算紧凑，键位部分与机身按键相吻合，只是并没有附赠配套按键，可能会感觉颜色搭配不协调，同时部分不良品在摇杆孔洞的位置稍有偏移，易造成摇杆的转动不便。具体的效果可以参考图片。价格方面，金色和银色各为70元，而透明的则是50元。

PSP装饰贴纸



上面说到面板并没有附赠按键而导致颜色不协调的问题，蜘蛛突然发现沉寂在柜台角落已久的——PSP装饰贴纸。

这款按键帖虽然只有金/银两种颜色，但是却刚好解决了上面说过的面板与按键颜色不协调的问题。而且还可以让大家重温小时候玩粘粘纸的感觉，制作方法采用压面贴纸的工艺，粘贴的时候绝对是考验手工和人品（有帕金森综合症的朋友请找人代贴）。该按键贴带有：十字键，△，□，○，×，以及L/R键的正面各一个。由于做工一般，可以说成是一次性产品，大家粘贴的时候务必小心，以免以后在使用的时候造成怨念，目前，这款PSP装饰贴纸金银色的价格均为15元。

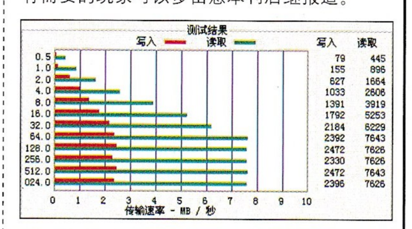


4GB组棒



说过了面板之后，我们来看看本期特号商品——PSP 4GB组棒。

厂商的嗅觉始终都是最灵敏的，在PSP游戏容量逐步增大的今天，适时的推出4GB大容量的记忆棒的确是明智的做法，不仅可以下载更多的影片以及游戏，更能进一步弥补2GB芯片不足而造成的市场短缺。从外观上来说，4GB和2GB组棒差不多，但外包装的右上角却多出一个5年保修，弄的商家销售的时候很是尴尬，有部分商家会将其撕下，以免日后引起不必要的纠纷。4GB组棒格式化后的容量为3.7GB，算是不过不失吧，但是提升容量却换来速度过慢的缺点，第一批面市的4GB组棒都是低速棒，填满3.7GB的容量需要却要花上平时的3倍时间！这个想必是让大家最头痛的地方了吧。但是，做工方面还是相当不错的，再加上700元钱的价格，应该会成为日后的主力产品吧。有需要的玩家可以多留意本刊后继报道。



PSP/NDS/GBASP三用8000mAh外挂电池包



接着蜘蛛再介绍一款上市已久但典型的叫好不叫座的商品——PSP/NDS/GBASP三用8000mAh外挂电池包。

这个东西来历史已经较为悠久，早些时候曾有推出过5000mAh容量的版本，外形一样，仅仅是容量的不同而已。但是市场反应并不是很热烈，主要是在使用时间上并没有太明显的改变，因此最近厂商加了把火，将产品升级为8000mAh后，市场才开始逐步重视这个商品了。因为现今主流掌机耗电量都相当大，对于玩家来说在家靠充电器还可以勉强维持，但出门在外想长时间的游戏则很难实现，相信红灯时还找不到纪录点的惨痛经历想必大家都有过吧？而且持续低电量游戏对主板、屏幕也会造成一定的伤害，突然断电也容易烧毁PSP的记忆棒以及NDSL烧录卡的存储卡。所以这款产品还是较有针对性的，适用人群基本都是经常外出的，在火车及长途汽车上或者是去郊游的时候使用效果非常好，本产品的外壳工艺较为优异，拿在手上会让你觉得相当有分量（好歹也是8000mAh啊），充满电一次性可以令机器的实用时间增加将近10个小时，相当让人满意。但缺点也是有的，长时间使用会变得较为烫手，需要在通风较好的地方使用，另外配合小P和小N一起携带的话重量方面也是相当的"厚道"。如何取舍还是要看大家自身需要。这款三用外挂电池包的价格为80元。

本期结束之前，蜘蛛最后还想介绍一下关于最近PSP引导盘（DEMO盘）二手翻新盘和全新的去别，二手翻新盘的厚度要比原装略薄一点，而全新的拿在手上相当有质感。其原因是由于二手翻新盘换过了组装的外壳。另外，前面也说过，这半个月的市场上的全新盘都是上网用的，内带的升级版本是2.6，这也是鉴别的一个方法。最后就是读盘声音了，全新盘读盘基本没有声音，而且速度较快，而二手则相对要差很多，找个安静点的地方就可以很明确地辨认出来了。大家购买的时候请一定注意哦！

新潮数码

主持人：Hikaru





三星 Digimax L70

■上市日期：10月–11月间　■售价未定

采用黑色金属外壳机身的三星L70即将上市，九宫格式的操作键是继NV10之后的又一全新设计。这款机器的配置是3倍光学变焦镜头，ASR数字防抖，1/2.5英寸740万像素CCD（成像质量一般，CCD尺寸不够大是一个因素，但这样下来机器价格更平易近人），最高感光度ISO800，快门速度4–1/2000秒。作为L60（RMB1750左右）的强化机型，L70提升不算很大，但质感和新增功能可以令人满意，依旧属于三星实用型产品线，三星Fans们如果暂时负担不起NV系列，可以考虑选择这款相机。



华硕R2H UMPC

■上市日期：10月–11月间　■售价未定

这是华硕第一台UMPC，之前有三星的Q1、索尼的UX17/18开路，UMPC注定不是符合市场大众消费需求的产品，但它有特定的商务消费群，同样适合家里有钱（咳咳）的学生族移动使用，在宿舍、教室、图书馆之间奔波，如果只是用于学习而不是玩游戏，那么这款R2H一定适合你，相信他的价格也不会贵过索尼和三星。R2H采用Win XP TabletPC版本，Intel Celeron M ULV 900MHz处理器，768MB内存和60GB硬盘，触摸屏（显示器分）辨率为UMPC标准的800*480，足够应付一切办公、学习需要（当然，你要做3D/平面设计等等就例外了，平面设计可以外接显示器，3D就基本不要指望了）。



号称索尼史上音质最强的随身听，这话可不是说说而已。除了配备专业级别的入耳式反向波形降噪耳机（S706配备MSR–NC22），拥有13.5mm大口径单元，S700系列MP3还设置了清晰立体声技术、清晰低音技术，这些新技术可以在调整音响效果的情况下自动平衡音质，例如不会让POP歌曲在重音状态下感到沉闷和浑浊。当然，S700系列单是耳机就要卖RMB1000元左右，上市后肯定价格不菲，对音质发烧的朋友可以等着检验一下这款新的Walkman究竟如何。另外S600系列是S700的简化版，目前得知的情况是S600缺少FM调频立体声广播接收功能，并采用了简化版的耳机。现在，索尼MP3 Fans可以对苹果iPod Fans讲：说到专业音质，索尼就笑了。



索尼Walkman S700系列

■上市日期：10月–11月间　■售价未定

音乐茶座

主持人：玛鲁斯

欢迎各位来到玛鲁斯的音乐茶座，在这里小玛每期会为大家介绍最新的流行音乐，以及回顾经典的歌曲及赏析，欢迎各位的支持！在茶座里介绍的音乐同时会在“levelup音乐台”中播出，保证不吊大家胃口^^



谢谢（ありがとう）

◆ 演唱：SMAP　◆ 发行时间：2006年10月11日

◆ Oricon 2006年10月09日～2006年10月15日排名：第一位

◆ 首周销量：170942张

为迎接出道15周年记念的SMAP，制作了新单曲《谢谢》，以木村拓哉冲绳民谣风的主唱为首，其他成员互相作出展现各自个性的和声。温和的中拍曲调给人愉快温馨的感觉。

“《谢谢》11日在日本推出，即登上日本公信榜单日榜冠军，其后第一周销量将第二名远远地甩在了后面，顺利登上周冠军宝座，这也是他们连续7作，总合第18张的初登场冠军作品。而在单曲进入前十的记录中，他们从出道单曲《Can't Stop!! –Loving–》开始的40首作品皆进入前十名，成功击败殿堂级摇滚团体B'Z的39首纪录，成为历史第一，而这也是继南方群星，ZARD之后的史上第三组拥有40首冠军单曲的团体。而SMAP从出道至今仅用15年零1个月便达成这一成绩，比前纪录保持者ZARD的15年零3个月还缩短了两个月，再次创下一个新的纪录。

《谢谢》也是成员草彅刚主演新剧《我走过的路》的主题曲。新单曲的黄底封面上有十只蚂蚁图案，因为日文“蚂蚁十只”的发音类似“谢谢”，更加深大家对这首新歌的印象。

（本期levelup音乐台收录主打单曲《谢谢》）

The Dutchess

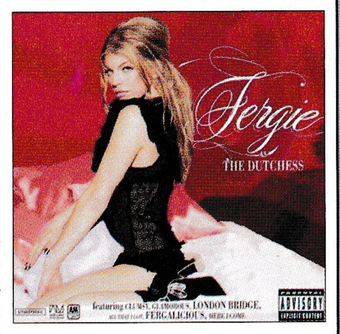
◆ 演唱：Fergie　◆ 发行时间：2006年9月19日

◆ Billboard 2006年10月06日～2006年10月12日排名：第九位

◆ 首周销量：142000张

《The Dutchess》是黑眼豆豆组合(Black Eyed Peas)的女主唱Fergie的首张个人专辑，在发行首周，即获得了Billboard的季军。

今年夏天，部分中国歌迷曾经在现场领教过当今世界流行乐坛最成功的说唱组合之一Black Eyed Peas的魅力，女主唱Fergie在其中的作用更是不容小视。而在Fergie的这张个人处女作中，不仅有队友Will.I.Am的鼎力支持，还有说唱大腕卢达克里斯(Ludacris)以及获得去年格莱美三项大奖的R&B钢琴诗人约翰·莱甄德(John Legend)的友情助阵。除了《London Bridge》这些Fergie所擅长的Hip–Hop风格的歌曲以外，她还大胆尝试了一些在Black Eyed Peas组合时较少演唱的歌曲类型。尤其是《Finally》，她深情的演绎和扎实的唱功让我们很难将耳旁的这个声音与那个印象中那个活力十足的Rap女郎联系到一块。



（本期levelup音乐台收录主打曲目《Finally》）

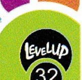
流行音乐豆知识

什么是Oricon榜？

“Oricon”相当于是日本的“Billboard”，在这里汇聚了几乎全日本上市的所有专辑，这些专辑想在排行榜上有所作为的惟一标准就是销量。像听众熟知的宇多田光，滨崎步就都是Oricon榜单上的常客。因此，Oricon榜实际上就是每周更新的日本最权威的唱片销量榜。

Oricon排行榜的单曲榜和专辑榜体现了完全不同的两种文化，花花绿绿的单曲榜几乎全是日本偶像歌手的天下，而专辑榜大多是一些资历深厚、全球知名的艺人的地盘。另外日本存在一种名为Single Collection的专辑，这种专辑是歌手的单曲精选，它收录的是歌手作为单曲发行的唱片中的精华作品，可谓是真正的超级精选。像这种唱片一般也能在Oricon专辑榜上得到很好的名次。另外，作为日本文化重要组成部分的动漫和电视剧，它们的原声大碟也很受日本听众的欢迎。

值得注意的是，Oricon排行榜并不排斥外语专辑，因此榜单上的出现的外国明星也就不显得奇怪了。像全球正在发烧的艾薇儿就在Oricon专辑榜上取得过很好的名次。





城寨书房

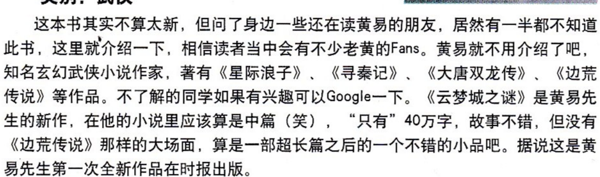
主持人：Hikaru

云梦城之谜

黄易先生

作者：[香港]黄易

类别：武侠



这本书其实不算太新，但问了身边一些还在读黄易的朋友，居然有一半都不知道此书，这里就介绍一下，相信读者当中会有不少老黄的Fans。黄易就不用介绍了吧，知名玄幻武侠小说作家，著有《星际浪子》、《寻秦记》、《大唐双龙传》、《边荒传说》等作品。不了解的同学如果有兴趣可以Google一下。《云梦城之谜》是黄易先生的新作，在他的小说里应该算是中篇（笑），“只有”40万字，故事不错，但没有《边荒传说》那样的大场面，算是一部超长篇之后的一个不错的小品吧。据说这是黄易先生第一次全新作品在时报出版。

故事开始，讲述相传在洞庭之南、湘水之东，一个叫云梦泽的奇异所在，有座建于古战国时代的伟大山城，内藏惊天动地的秘宝，由厉鬼守护，一千多年来，从没有人能成功找到古城。这个故事由一个被关进天牢的死囚披露，当朝天子派出心腹大将夫猛带队，入泽搜寻古城。前往搜秘的二十六个人中，二十四个横死泽内。夫猛与其内弟却不知所踪。此事遂成为悬案。清楚整件事来龙去脉者，只有五个半，分别是皇上、权倾朝野的凤公公、厂卫第一高手季聂提、御前猎手辜月明，湖广布政史司钱世臣。另外“半个”是人称道家行者的戈墨（为什么叫“半个人”大家可以自己看），冥冥中似有张无所不包的命运罗网，将他们紧紧联系在一起，使他们愈陷愈深，无法自拔……



▲《云梦城之谜》新书签售会



我的名字叫红

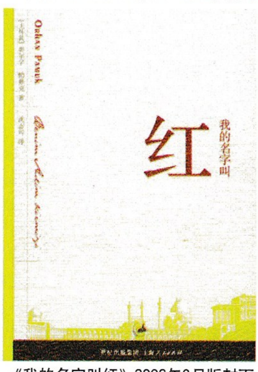


土耳其作家奥尔罕·帕慕克

作者：[土耳其]奥尔罕·帕慕克

类别：文学

土耳其最负盛名的作家奥尔罕·帕慕克今年10月12日获得了诺贝尔文学奖（是不是很遥远……）。帕慕克在接受诺奖官方网站记者采访时说，对于那些因为知道他是诺贝尔文学奖得主才来读他的书的新读者，他建议从《我的名字叫红》这本书开始。恰好世纪出版集团今年8月出版了这本书的中译本，在这里就推荐有兴趣的读者看一看。纽约时报评价说，奥尔罕·帕慕克的小说内容博学多闻，形式前卫实验，但又流畅好读，让人不忍释手，这些优势为他赢得世界性的声誉。



《我的名字叫红》2006年8月版封面

《我的名字叫红》的故事讲述1590年末的伊斯坦布尔，国王苏丹秘密委托制作一本伟大的书籍，颂扬他的生活与帝国。四位当朝最优秀的细密画家齐聚京城，分工合作，精心绘制这本旷世之作。此时离家12年的青年黑终于回到他的故乡——伊斯坦布尔，迎接他归来的除了爱情，还有接踵而来的谋杀案……先是一位细密画家失踪了，随即被发现死于深井中，奉命为苏丹绘制抄本的长者也惨遭杀害。遇害的画家究竟是死于画师间的夙仇、爱情的纠葛、还是与苏丹的这次秘密委托有关？苏丹要求宫廷绘画大师奥斯曼和青年黑在三天内查出结果，而线索很可能就藏在书中未完成的图画中的某处……



快乐猪笼

主持人：乱舞

帖子推荐

主题：一帮学弟学妹共同整理的我以前的一个牛逼数学老师的经典语录

楼主：可爱の正义骑士

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=334275&page=1

精彩内容摘要

◆“什么是数学？你们不会的就叫数学！”

◆“研究表明，猪比狗聪明，稽查组用猪鼻子拱伐拱伐就找出毒品了！”

◆ 做题目要到忘我的境界，做不出题来就摔东西，等电视机摔坏了就差不多了。

◆ 北京人进北京大学，上海人进上海大学。

◆ 等你们毕业了一定要告诉下一届的千万要听陈老师的话。

◆ 要是你们高考考的好啱，你们马上帮我打119哦。不对，打119也来不及了！我的鼻血喷到美国去咧～～

◆ 英语二十六个字母我都认识，拼起来就不认识了。当时英语不是太强哦，english就是阴沟里翻船。

◆ 把你们教好那是一项科研成果，我马上可以调到中科院去了。

◆ 一个人能活五年，一只猪能活五年，但不能说明猪就是人。

◆ 教你们我至少要少活5年，如果我一年赚20万的话，5年就是100万。乖乖，你们以后好去出一本书就叫《我们是怎样谋杀一个百万富翁的》。

◆ 一次人家问他简单题目，碰上他心情好，说：“我跟你们讲，你们以后要是考不上大学，就去做牙托好来。你们知道什么叫牙托伐？我跟你们讲就是你们到人家牙防所门口一站，看到一个人来了，你拿本数学本子跑上去跟人家说，我是重点中学的学生，我连这种题目都不会做，人家肯定笑得来满地找牙，找不到牙就直接进去补牙了，像你这种素质一去人家牙防所，老板肯定数钱数的嘴巴都笑歪掉了。”

◆ 同学们，黄浦江到现在都没装个盖子，这是上海市政建设者的失职，所以到时候你们考不上大学就可以去跳了，到时候人家会负责把你捞上来的。

◆ 你不要看你爸妈现在都是老板经理，到了你就是讨饭睡下水道管子的命，所以你只能指望过个十几二十年你的下一代东山再起来帮你打翻身仗，这叫什么你知道伐——隔代遗传。想当年我高考的时候本来就想子承父业去铁道局上班不考大学，然后我们班主任特地跑到我家里去跟我妈说我是个人才，然后我就考进了复旦。（如果隔代遗传的理论同样适用于他的话，那他以后的小孩……哈哈）

◆ 你们以后小孩一生下来就把他送到陈老师这里，我来帮你们管教。

◆ 我再讲一遍，会就会，不会就不会，这个肯定没办法的，没办法的。

“猪笼城寨”，相信看过星爷《功夫》的朋友对此一定不会陌生，不错，这里就是我们论坛藏龙卧虎之地。不仅藏有各路网络写手，还不乏YY奇才，当然也有打着标题招摇撞骗者以及靠转帖唯生者。从本期起，我们的《游戏城寨》将专门开设“快乐猪笼”这么一个小栏目放在休闲吧里，除了收集精彩帖子外，还将每期请来一位“猪笼名人”来作客，本期嘉宾就是我们的猪笼版主“八神”同志。

猪笼闲聊

（深夜10点钟，月黑风高，八神同志正在修炼“葵花”之时）

乱舞：深夜造访，八爷请见谅啊，俗话说无事不登三宝店，那啥……

八神：╮(╯_╰)╭

乱舞：啊，八爷还没睡啊？难道还在论坛扫帖子？

八神：恩那，扫水中。

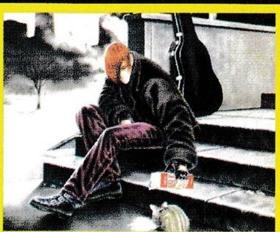
乱舞：orz，敬业啊，考虑让“方寸”同志送你个“荣誉版主勋章”。

八神：不敢当啊。(#￣▽￣#)。

乱舞：你过谦了。不过这次请你来，还有一个原因，毕竟这是第一期，希望能给我们的读者多介绍一些关于猪笼的情况，他们一部分都还是新人，你的置顶帖“◆新人报道+新手集训◆”对他们的帮助很大。我知道原来你也是水民军团的一员，后来是什么动力让你竞选版主的呢？

（过了半个小时……大家注意，这个被网友爱称为“八毛”的同志下面将发表一段极其正经的演讲！）

八神：这个问题啊，说来惭愧，在下做了水王很久才明白猪笼城寨为何叫做"情感交流区"而不直接叫"水区"。猪笼如果全是灌水的，为了积分发贴只会导致恶性循环，那样的话此区谈何发展？！所以要引导，让他们多发点有价值的帖，最起码也要引导他们不去纯水而去进行"情感交流"。有意义的版聊我不认为那是在浪费论坛资源，否则开这个专区就没有什么意义了。以前的管理方针里似乎没有这个意识，见楼高了就砍，我就深受其害。我认为这样的管理对会员很不公平，所以跟界王一起去申请斑竹了HOHO。现在想起来，那个时候还很叛逆的啊。其实，竞选斑竹还因为我喜欢猪笼城寨这个地方，这里留下了我很多美好回忆。



至于开“◆新人报道+新手集训◆”一贴，主要是因为以前猪笼有很多人发问题贴，但是很多会员的回复是“不知道”、“楼下回答”等纯水，合并为一贴不仅可以防止这种纯水现象，而且可以方便了那些提问题的人及时得到答案，论坛上有很多乐于助人的会员，他们经常光顾此贴。

乱舞：感同身受啊，“情感交流区”。不知道八神同志有没有在杂志上对大家想说的话？当然是关于我们猪笼城寨的了~

（又过了半小时……再过了半小时……已经凌晨……最后，八神给了我们这么一个回答，希望大家能爱上“猪笼城寨”）

八神：欢迎大家来猪笼城寨作客，感情需要交流，那样，心就不会变冷。希望这里可以成为能为您带来美好记忆的地方。另，猪笼的大伯大妈大叔御姐正太萝莉猫耳女王女仆们，我爱你们！！





[电影小术语]

AROMARAMA 香味电影：在电影放映时，为配合影片中的情节，可散发出香味的一种电影放映系统。最早的香味电影是《百老汇之歌》（1929）。

北美TOP5周末票房排行榜

单位：百万美元（10月13日—10月15日）

名次	片名	上映周数	周末票房	累计票房
1	《美版咒怨2》The Grudge 2	1	20.825	20.825
2	《无间行者》The Departed	2	19.034	56.985
3	《年度先生》Man of the Year	1	12.299	12.299
4	《丛林大反攻》 Open Season	3	11.112	59.267
5	《德州电锯杀人狂前传》The Texas Chainsaw Massacre:The Beginning	2	7.485	30.192

香港TOP5周末票房排行榜

单位：百万港元（10月15日）

名次	片名	上映院数	上映日数	周末票房	累计票房
1	《宝贝计划》Rob-B-Hood	39	17	0.85	21.21
2	《无间行者》The Departed	34	10	0.53	6.69
3	《黑拳》Fatal Contact	23	11	0.28	3.88
4	《鬼上头》The Wig	15	4	0.24	1.02
5	《情意拳拳》Ching yee kuen kuenhe Beginning	29	4	0.23	0.77

点评 纵观榜单前五名，两部长线作品《无间行者》和《丛林大反攻》的票房走势喜人。其中，跌幅30%左右的《无间行者》顽强占据第二位，迄今为止已获得5600万美元票房的不俗佳绩，《无》对比今春大获好评的同类题材《局内人》，脚步更稳健、后劲更持久，参考《内》最终8800万美元的票房，《无》绝对有突破一亿美元大关的可能性。索尼首部自制的CG动画长片《丛林大反攻》也存在微弱优势，该片的本土票房已达5900美元。而环球出品的政治喜剧《年度先生》在2上映首周就取得了1250万美元左右的票房成绩，该片的演员阵容非常强大，除罗宾·威廉姆斯外，劳拉·琳妮、克里斯托弗·沃肯等，均有复数的奥斯卡提名纪录，相信还能在榜单上停留一段时间。而票房冠军则是陈冠希参演的翻拍鬼片《美版咒怨2》，在3211家院线进账2200万美元，平均单家成绩约6850美元，成绩相对令人满意，不过北美观众对于此类翻拍恐怖片早已审美疲劳，本片下周能保住1000万美元则万事大吉了。

点评 成龙大哥近年凭《新警察故事》和《神话》连续两年热创票房佳绩后，2006年再度出击，携手喜剧泰斗许冠文、人气偶像古天乐，回归自己最擅长的功夫喜剧，全力打造《宝贝计划》。在香港公映时，不但令全城戏院大爆满，而且勇破票房纪录。截至9月30日，票房已超过53万元，这个数字勇破本年度非假日最高开票房纪录，而截止10月15日，《宝贝计划》已顺利突破2000万港元，成为本年度截止目前最为卖座的港片。排在第二位的《无间行者》继续保持勇猛的势头，看来已经欣赏过本土《无间道》的观众对这部翻拍片给予了很高的肯定。《黑拳》则由偶像郑中基、内地功夫小子吴京联袂主演，无论是精彩绝伦的打戏还是细腻的情感场面均获得了观众与媒体的一致称赞，趁着长假期间的档期也获得了近400万港元的票房成绩。另外《穿PRADA的恶魔》（又名《时尚女魔头》）已经跌至前五名以外，梅丽尔·斯特里普也一直都是影片品质和票房的保证，所以在跌出前五名时，影片也取得了1230万港币的票房成绩，不过仍有回升的势头。



[网球王子电影版]

上映日期：2006年9月28日
类　　别：动作/运动
导　　演：阿部雄一
主　　演：岸谷五朗、黑川力矢、本乡奏多、城田优、岩田纱由利、岛谷瞳
发　　行：松竹映画

本片是根据超人气动漫《网球王子》改编的真人版电影，故事从龙马进入青春学园讲起至青学和冰帝的比赛结束。天才网球少年越前龙马回到日本，进入名门学校青春学园中等部的网球部，开始他的校园网球生活……

作为动画改编的电影，说起来看点还是在演员对原角色的还原度上，所幸本片在挑选演员上很是下了一番工夫。除了由15岁的本乡奏多出演龙马一角外，再加上岛谷瞳和岸谷五朗的加盟，让电影一下子变得明星云集。本乡奏多外形和气质上都和越前龙马惊人地相似，制作人松田在谈到《网球王子》选角时说："我觉得在性格和演技方面，除他之外没有人能饰演龙马了。"

由于原作中除击球和弧线之外，最吸引眼球的逆向旋转发球等必杀技是不可能用普通拍摄手法来表现的，所以，借助电脑的特技来真实还原原作必不可少。本片由"视觉特效第一人"阿部雄一导演，特技效果非常出色。值得一提的是，漫画原作者许斐刚也在片中客串了一个角色。



[金刚归来]

上映日期：2006年10月10日
类　　别：动作/冒险/喜剧/家庭
导　　演：罗伯特·文斯
主　　演：艾玛·罗伯茨、帕特·莫里塔
进口发行：中国电影集团公司

Minkey是一只具有人类智慧的猩猩，作为间谍每次他都能够出色的完成任务，作为马戏团明星，每次他也能赢得全场的掌声，可是做明星实在太没有挑战了，所以当Mike邀请他再次出山营救Amelia的时候，Minkey终于有机会重现他的智慧和勇气，凭着灵敏的身手、过人的功夫还有那张特别的面孔，勇闯敌人的老巢……

西方电影中向来有动物当家的传统，无论是《101斑点狗》中真实动物的演出，还是《狮子王》中虚拟的动物形象，在影片中多少都赋予了他们以超过人类的智慧和勇气，本片中也会给我们留下很多值得铭记的经典镜头。

其中值得一提的是，饰演Amelia的小演员艾玛·罗伯茨身上顶着许多巨大的光环，她来自美国演艺世家，父亲也是演员，姑姑是美国片酬女王朱丽娅·罗伯茨。我们可以清楚地看到这个小女孩继承了她姑姑的美貌和风采。她从影至今的电影数量并不多，但是每一次表演都为人称道，在《金刚归来》里，她是惟一的女主角，扮演了聪颖灵慧的小科学家，同大猩猩一起上演了一场拯救世界的壮举。

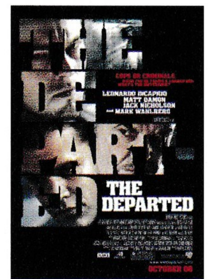


[卧虎]

上映日期：2006年10月13日
类　　别：犯罪/剧情/惊林/动作
导　　演：王光利、麦子善
主　　演：曾志伟、苗侨伟、吴镇宇、陈小春、张智霖、郭羡妮、秦海璐、余文乐
发　　行：上海华宇电影公司、北京紫禁城三联影视发行公司

江湖传闻，三年前，警方为了打击愈发猖狂的犯罪社团势力，不惜任何代价，积极安排了上千名"卧底"探员混进所有犯罪组织。经过多年来的努力，警方已搜集到足够证据，即将全面出击，由多年来一直致力于"反黑"的总督察韦定邦作总指挥，誓要将他们一举歼灭……

《卧虎》的构思来自于一则真实的事件，两三年前，香港警方开始派遣超过1000名卧底渗透到各类黑社会团体中。乍看很平淡的事情，监制王晶却从中嗅出了戏剧性，构思出《卧虎》的故事。在人们的印象中，王晶几乎是"搞笑"的代名词。在很长一段时间内，他那充斥着美女和无厘头桥段的电影几乎占领了香港影坛半壁江山，但王晶表示："这部电影是一部悬念片，你不要期望在里面看到笑料。"



[无间行者]

上映日期：2006年10月6日
类　　别：犯罪/剧情/惊林/动作
导　　演：马丁·斯科塞斯
主　　演：莱昂纳多·迪卡普里奥、马特·达蒙、杰克·尼科尔森、马丁·西恩
发　　行：华纳兄弟影业

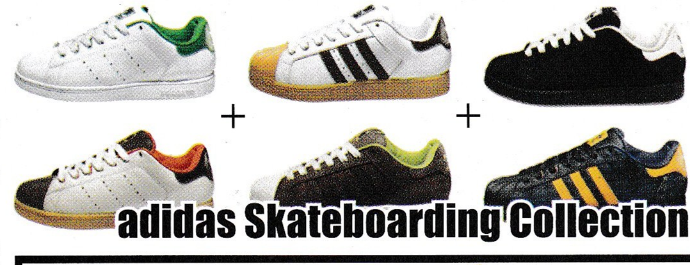
本片是香港经典黑帮片《无间道》的翻拍版，所以又称《美版无间道》。对于酷爱黑帮题材且一心想得到奥斯卡垂怜的大导演马丁·斯科西斯来说，翻拍《无间道》只是迟早的事。带上御用的"罗伯特·德尼罗二代"莱昂纳多·迪卡普里奥，配合英俊小生马特·达蒙，又找来老戏精杰克·尼科尔森化身只手翻天的"变态"老大，这桩美版无间风云也绝对拥有致命吸引力。

虽然本片比原版的"刘德华+梁朝伟"年轻了不少的"莱昂纳多+达蒙"组合尚属小字辈，似乎与饱经沧桑、身心俱疲的男人形象不符，黑白两道势均力敌的对抗也多多少少因为斯科西斯对黑道的钟爱偏移了方向，但如出一辙的故事大纲和港版经典桥段的挪用，不由得让人好奇，"无冕之王"斯科西斯眼中的无间之道应是何样，各位影迷，拭目以待吧！



板鞋如今已经成为了青少年中的流行服饰之一，它是滑板鞋的简称，但并非仅仅局限于玩滑板的人才可以穿。板鞋的特点就是平底、耐磨、后鞋舌，无论是从事极限运动还是日常生活中都是一款相当不错的选择。一双舒适的板鞋配上hip-hop风格的着装定会让你在众人之中变得分外抢眼！

板鞋的品牌很多，除了DC、DVS、Lakai等几个专业板鞋品牌以外，Nike和adidas两大运动品牌也先后推出了自己的板鞋。本期我们重点介绍adidas刚刚推出的几款板鞋—adidas Skateboarding Collection。其中包括Base Collection、Material Collection以及Artist Collection共计6个鞋款，将于近日内以限量1000双的形式发售。鞋款以adidas两大经典款式Superstar和StanSmith作为设计的原形，Base Collection选择了基本的黑白色作为主要元素，而Artist Collection的蓝X黄是由Dave Kinsey操刀设计，概念源自美国圣地亚哥的风格。这个adidas的首款板鞋系列单看款式来说尚算不俗，无疑会更容易被追逐潮流的年轻人所喜爱，而真正要打入滑板核心市场则需要在实用性上做文章。



粉色兵团 Converse





始创于1908年的Converse(匡威)缔造了全球的帆布鞋王国，无论是销量上还是款色上都堪称世界第一。在中国市场，现在上市的有All Star Chuck Tayor(全明星经典帆布鞋)、Jack Purcell(开口笑)、Pro Star(古典帆布鞋)三大系列，50多种款色，让不甘沉闷的青年人，高调地玩转色彩，神采飞扬地出门去。全明星经典帆布鞋诞生于1917年，如今已成为全世界家喻户晓的帆布鞋的代名词，并创造全球唯一单一鞋型销售六亿双的纪录。全明星经典原始的设计是利用帆布作为材质，不仅耐磨，而且可由洗衣机清洗，符合环保，无污染公害。

最近Converse又为大家带来了一set两款高帮All Star。鞋款以粉红和黑色作为主要用色，两款鞋可以说是情侣鞋，因为鞋款分别以粉红和黑色做为主色，造出配对的效果。而另一惊喜之处在于，鞋款均用上漆皮物料打造，抢眼度不俗，以近来的All Star来说，这一set粉色情侣军团的表现尚可令人满意。



健身教室

主持人：风间仁

从本期开始，就由我来与大家探讨一些健美和健身方面的问题。我本身很喜欢健美运动，多年来坚持进行训练，借着这个栏目希望能与和我一样喜欢健身的读者们相互交流并成为朋友。

提到健美可能大家的第一反应就是那些身上涂满橄榄油，脸上挤出僵硬笑容，憋足气使劲绷紧肌肉做着各种规定动作的健美运动员。他们那健硕肌肉可以说是无可挑剔，也为此不止付出了多少艰辛的汗水，但这真的“美”吗？之前曾经有过针对女性的关于男性体型的调查，其结果显示仅有非常少的一部分女性表示喜欢这些“大块头”，而大多数女性认为最性感的是像影星布拉德·皮特那样拥有刀刻般健美肌肉的男性。因此大家要摆脱健美就是追求超大肌肉的误区，要清楚地知道肌肉达到一个怎样程度是自己所满意的，通过“健”来达到“美”才是最终目的。当然，并不是说职业健美运动员的肌肉不美，只是我认为那并不是大多数人所认同的美。

闲话少叙，本次为大家介绍一下胸肌的锻炼方法。拥有发达胸肌的男性会给人强壮的直观印象，也是最能够给予女性安全感的肌肉群。胸部肌群由胸大肌、胸小肌、前锯肌和肋间肌，其中胸大肌是一块扇形扁肌，按肌纤维走向可分成上、中、下三部分，机能是使上臂屈、内收、旋内，并可拉引躯干向上臂靠拢。胸大肌是一块增长比较迅速的肌肉，只要训练的方法和动作科学规范，可以在很短的时间内获得惊人的变化。

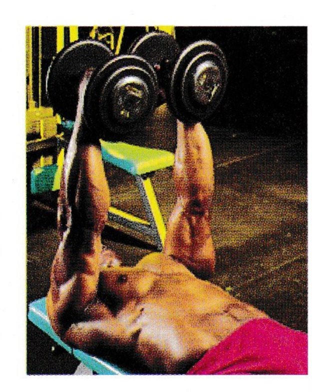
由于考虑到各位读者的时间以及条件的限制，下面将介绍“有条件”和“无条件”两种训练方法。“有条件”就是指能够有时间去健身房进行锻炼，健身房中一般设备齐全并配备有专门的健身教练在现场指导，是最适合肌肉生长的地方。在健身房中能够锻炼胸大肌的器械很多，其中最有效的莫过于史密斯机和杠铃。使用史密斯机和杠铃进行平板推举和斜板推举是胸肌训练最好的两个动作，平板推举是训练胸大肌中部，而斜板推举则是锻炼上部。推举的具体动作要领是仰卧，双脚掌着地，双手握住杠铃，其距离要大于肩宽，向上推举杠铃直到双臂伸直（但不要锁死），向下当杠铃杆接触到胸部为一次，注意整个动作中要尽量控制杠铃的速度不宜太快。在健身房中除了推举之外还可以结合下面为大家介绍的哑铃飞鸟动作进行锻炼，另外还可以使用器械夹胸、滑轮十字下拉等方法进行胸肌锻炼，

“无条件”当然就是指被繁重的工作以及功课所扰得读者们，工作和学习了占据了一天的大半时间，没有时间去健身房训练。但是“有志者事竟成”，只要有恒心有毅力，就算是在家中使用简单的器械也同样能够打造出健美的肌肉。这里所说的简单器械便是哑铃，使用哑铃可以锻炼的肌肉部位很多，胸、背、臂等都可以使用哑铃来进行锻炼。使用哑铃锻炼胸肌的主要动作是哑铃推举和哑铃飞鸟，哑铃推举的动作要领与杠铃的平板推举类似，平躺在家中的长凳上，双手握紧哑铃掌心向前，以微弧形将哑铃向上推举，直到双臂伸直（同样不要锁死），下降时控制速度并且不要摇晃，当哑铃到达肩部外侧时为一次，注意双手的位置不能低于肩，否则可能会对肩部造成损伤。哑铃飞鸟的动作要领是仰卧，双手握哑铃掌心相对，保持肘部微曲将双臂慢慢向身体两侧展开，注意最低点时哑铃不可低于肩平面，保持同样的姿势将哑铃以弧度带向最高点，肘部保持微曲不可伸直，在最高点停留一两秒。同时，在家中还可以通过俯卧撑来锻炼胸肌，达到一定程度后可进化为俯卧撑击掌。

胸肌锻炼的基本动作以及组次数如下（训练时可以选择其中的2至3种动作进行锻炼，必须保证足够的组数和次数）：

	组数	次数
平板杠铃推举	3	8—12
斜板杠铃推举	3	8—12
哑铃推举	3	8—12
哑铃飞鸟	3	8—12

锻炼时所选择的重量要以能否做到8至12次为准，如果每组作不到8次，就说明重量太重，如果每组可以做到12次以上，说明重量轻了需要增加。每组之间要休息30秒至1分钟时间，休息过程中要注意对锻炼部位进行轻微的放松运动，注意休息时间不要过长。肌肉的生长需要有足够的休息时间，休息时间的长短因人而异，但基本上每块肌肉在锻炼后需要48小时以上72小时以下的休息时间，也就是说同一块肌肉的训练周期最好是2至3天一次。以上是适用于大多数锻炼部位的基本，请牢牢掌握。还有就是一点就是一定要注意安全，特别是在家中进行训练，不要使用过重的重量，这样只能使肌肉受到损伤，肌肉的锻炼是一个循序渐进的过程，急于求成只能适得其反。
















WEB 选读 精采网文 SHOW

本栏目上期刊登的《最后一个鸡蛋》，原文为郑渊洁的“十二生肖童话系列”中的《地球上还剩一个鸡蛋》，特此说明。前段时间论坛举办了回顾“《最终幻想》系列”的征文活动，其中UP TEAM文学组sydney同学关于《最终幻想XII》的剧情解析十分精采，我们将以连载的形式登出。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。http://www.levelup.cn/levelupbook/

如果人长了尾巴

◆ 幼儿园里的小朋友会互相牵着尾巴玩老鹰捉小鸡的游戏。
◆ “三条腿的蛤蟆不好找，一条尾巴的人有的是。”将会成为某些恋爱失败者的口头禅。
◆ 人每天除了梳头发，还会梳尾巴。
◆ 尾巴美容师将是一个很热门的职业。
◆ 武功高的人会在玩“一指禅”的同时玩“一尾禅”。
◆ 公园里会有很多尾巴牵着尾巴的青年男女在谈恋爱。
◆ 人类交流感情会继语言、文字、手语之后出现尾语。
◆ 女人结婚将不再需要别人帮着扯婚纱。
◆ 父母会采用尾巴抽打的方式惩罚不听话的孩子。
◆ 淘气的孩子会用尾巴缠住父母的脖子在街上玩倒立。
◆ 人的稳定性将会增加，花样滑冰及体操的可观赏性增强。
◆ 因摔倒原因造成的腿骨骨折人数将大为减少。
◆ 男人的求婚方式会增加亲吻女人尾巴一项。
◆ 医院会增加尾科。
◆ 与尾巴有关的美尾、护尾等相关产品及产业会空前发达。
◆ 与尾巴有关的文学、绘画、舞蹈、电影等艺术形式会层出不穷。
◆ 电视里会出现“今日说尾”之类的专题节目。
◆ 模特大赛对选手的要求将增加尾长一项。
◆ 人们见面寒暄的话也许会是：“哟，几天不见，尾巴长得挺长啊！”
◆ 公安局破案有可能借助“尾纹”。控制不法分子自由的不会仅限于手铐、脚铐，还会增加尾铐。
◆ 本着吃啥补啥的理论，猪尾、牛尾、羊尾等将会销量大增。
◆ 人会在疲劳时坐在尾巴上小憩。
◆ 椅子的形象可能更像马桶。
◆ 广告会出现这样的词：“没尾巴，这是病，得治！”
◆ 下属在奉承领导时会说：“×经理，你的尾巴可真长呀！”
◆ 网上论坛会增加“尾巴天地”一栏。
◆ 拥有漂亮尾巴的明星将会如日中天，尾丝儿、尾饭、尾迷、追尾族将会大量出现。



羊群选择天敌的经典寓言

楼主：犯罪教授

上帝把两群羊放在草原上，一群在南，一群在北。上帝还给羊群找了两种天敌，一种是狮子，一种是狼。

上帝对羊群说：“如果你们要狼，就给一只，任它随意咬你们。如果你们要狮子，就给两头，你们可以在两头狮子中任选一头，还可以随时更换。”南边那群羊想，狮子比狼凶猛得多，还是要狼吧。于是，它们就要了一只狼。北边那群羊想，狮子虽然比狼凶猛得多，但我们有选择权，还是要狮子吧。于是，它们就要了两头狮子。

那只狼进了南边的羊群后，就开始吃羊。狼身体小，食量也小，一只羊够它吃几天了。这样羊群几天才被追杀一次。北边那群羊挑选了一头狮子，另一头则留在上帝那里。这头狮子进入羊群后，也开始吃羊。狮子不但比狼凶猛，而且食量惊人，每天都要吃一只羊。这样羊群就天天都要被追杀，惊恐万状。羊群赶紧请上帝换一头狮子。不料，上帝保管的那头狮子一直没有吃东西，正饥饿难耐，它扑进羊群，比前面那头狮子咬得更疯狂。羊群一天到晚只是逃命，连草都快吃不成了。

南边的羊群庆幸自己选对了天敌，又嘲笑北边的羊群没有眼光。北边的羊群非常后悔，向上帝大倒苦水，要求更换天敌，改要一只狼。上帝说：“天敌一旦确定，就不能更改，必须世代相随，你们唯一的权利是在两头狮子中选择。”

北边的羊群只好把两头狮子不断更换。可两头狮子同样凶残，换哪一头都比南边的羊群悲惨得多，它们索性不换了，让一头狮子吃得膘肥体壮，另一头狮子则饿得精瘦。眼看那头瘦狮子快要饿死了，羊群才请上帝换一头。

这头瘦狮子经过长时间的饥饿后，慢慢悟出了一个道理：自己虽然凶猛异常，一百只羊都不是对手，可是自己的命运是操纵在羊群手里的。羊群随时可以把自己送回上帝那里，让自己饱受饥饿的煎熬，甚至有可能饿死。想通这个道理后，瘦狮子就对羊群特别客气，只吃死羊和病羊，凡是健康的羊它都不吃了。羊群喜出望外，有几只小羊提议干脆固定要瘦狮子，不要那头肥狮子了。一只老公羊提醒说：“瘦狮子是怕我们送它回上帝那里挨饿，才对我们这么好。万一肥狮子饿死了，我们没有了选择的余地，瘦狮子很快就会恢复凶残的本性。”羊群觉得老羊说得有理，为了不让另一头狮子饿死，它们赶紧把它换回来。

原先膘肥体壮的那头狮子，已经饿得只剩下皮包骨头了，并且也懂得了自己的命运是操纵在羊群手里的道理。为了能在草原上待久一点，它竟百般讨好起羊群来。而那头被送交给上的狮子，则难过得流下了眼泪。

北边的羊群在经历了重重磨难后，终于过上了自由自在的生活。南边的那群羊的处境却越来越悲惨了，那只狼因为没有竞争对手，羊群又无法更换它，它就胡作非为，每天都要咬死几十只羊，这只狼早已不吃羊肉了，它只喝羊心里的血。它还不准羊叫，哪只叫就立刻咬死哪只。南边的羊群只能在心中哀叹：“早知道这样，还不如要两头狮子。”





[测试]

你是有啥法力的葫芦娃

楼主：manmutt

“葫芦娃，葫芦娃，七个葫芦一朵花。风吹雨打，都不怕，啦啦啦啦。叮叮当当咚咚当当，葫芦娃，叮叮当当咚咚当当，本领大，啦啦啦啦。葫芦娃，葫芦娃，本领大。”

传说葫芦山里关着蝎子精和蛇精。一只穿山甲不小心打穿了山洞，两个妖精逃了出来，从此百姓遭难。穿山甲急忙去告诉一个老汉，只有种出七色葫芦，才能消灭这两个妖精……

1.如果你一天在街头见到一个人说自己丢了钱包，问人借钱搭车，你会怎样做？
- 叫他自己走路→2
- 成立财务公司，专借钱给丢钱的人→2
- 让他以后还钱→3
- 觉得他好可怜，决定借车给他代步→3

2.假如你做完智力测验后，发觉自己得分极低，你会怎样做？
- 发律师信告设计测验的人诽谤→5
- 认为自己测验愈低分表示愈聪明→4
- 周围打听问别人得了几多分→3
- 由头做多次，直至得到高分为止→5
- 将份卷撕烂，并分几次吞食→3

3.你梦境中最好是什么地方？
- 火星→5
- 未来世界→5
- 香港→6
- 地狱→4
- 童话世界→4

4.你觉得在一条路上行走匆忙的人很可能是？
- 猪的朋友→E型
- 旅行家→C型
- 拐子佬→6
- 神→6
- 那些做父亲的男人→6

5.你认为一个拉着小孩的人，那个人是什么人？
- 他是孩子的亲人→D型
- 他在帮助小孩→B型
- 助养儿童→6
- 人贩子→G型

6.你觉得下面哪个最有智能？
- 太阳→A型
- 猫→F型

结果见下页▶

[热笑话] 牙医对病人说：“你不要害怕，来来，喝一杯酒镇静镇静。”等病人喝下酒后，过了一会儿，医生问：“你现在觉得如何？”“看谁还敢拔我的牙？”病人红着眼恶狠狠地对医生说。



苍蝇落到武林中人的死法

最残忍的打法——梅超风：抓住苍蝇以后，把脑袋揪下来，在上面按五个洞。
最损失的打法——一灯：几记一阳指过后，苍蝇倒是被烧焦了，可是屋里的彩电、床单、墙皮、地板无一幸免。
最恶心的打法——欧阳锋：直接屙出一摊大便，用味道吸引苍蝇，然后在上面洒满蛇毒，苍蝇沾之即死。
最仿生的打法——欧阳锋：四肢着地，鼓起腮帮，苍蝇飞过时，成蛤蟆状跃起，然后张开嘴，苍蝇横尸其中。
最不可思议的打法——周伯通：左手抓东边苍蝇，右手抓西边苍蝇，两只手还互相干扰，抓住以后，用绳子拴着放风筝。
最高效的打法——洪七公：亢龙有悔、潜龙在渊、神龙摆尾……尘土飞扬落定后，手上沾了十八只苍蝇。
最变态的打法——黄药师：抓住苍蝇后，不是揪掉翅膀，就是拽掉腿，然后从窗户扔出去。
最精湛的打法——哲别、郭靖：轰上天后，用箭射之！
最辛苦的打法——全真七子：天罡北斗阵一摆，每人手里一个拂尘，随着苍蝇的飞行变换阵型，直至将苍蝇累死。
最无耻的打法——完颜洪烈：绑架母苍蝇和小苍蝇，然后吸引公苍蝇，将其杀之。
最佳收益打法——虚竹：把苍蝇倒过来跟自己头顶相接，然后使苍蝇把它毕生功力传送给自己后精力衰竭而死。
最古墓派打法——小龙女：养一支玉蜂军，再在每只蜂的翅膀上刺上"龙家军"3个字，再指挥蜂军同该苍蝇作战。
最锻炼身体的打法——裘千仞：带着苍蝇爬上铁掌峰，然后从山顶扔下来，让它缺氧窒息而死。
最唐僧的打法——傻姑：苍蝇姐姐，你什么时候才带我去找爸爸呀，把苍蝇烦死。
最有药用价值的打法——尹志平：把苍蝇制成西班牙金苍蝇偷放在蜂蜜里，喂给小龙女吃。
最气势恢宏的打法——成吉思汗：用十万蒙古骑兵的铁蹄把苍蝇活活踏死。
最深情的打法——石万嗔，先用剧毒将只公苍蝇毒至将死，让母的以生命为代价将其解毒。
最高雅的打法——黄老邪吹一曲碧海潮声曲，震死。
最悲壮的打法——赵敏：把苍蝇压在身下后，使一招天地同寿，从自己小腹刺入，再把苍蝇刺死。
最浪费的打法——黄蓉：做一桌好菜，把苍蝇撑死。
最怀旧的打法——郭芙：先爱上公苍蝇，再鄙视母苍蝇，再用剑砍下公苍蝇的一只右腿……
最奸猾的打法——韦小宝：先跟苍蝇称兄道弟，然后用蒙汗药将其蒙翻，最后用宝刀刺死。
最佳音效打法——谢逊：用摇滚狮子吼大喝一声"你是火星小p苍蝇！"将苍蝇震死。
最下流的打法——东方不败：用绣花针刺苍蝇小jj。



你是有啥法力的葫芦娃测试结果：

A型 赤色大娃：热情奔放之色，充满着理想主义的光芒。

你就是这样一个人，单纯、开朗，充满着激情，甘愿为理想的事业做出牺牲。你的力量和你的精神一样大而无畏。在你的身上，我们可以看到罗伯斯比尔、列宁、切·格瓦拉等理想主义者的影子。然而，激情也意味着冒进，往往不顾后果，就如同塔罗牌中的正位战车，过度的轻率反而导致了灭亡。你往往正是因为贸然前进而致身陷泥潭，你的理想主义在现实中跌得头破血流。你的性格正好说明了"激情"的双刃剑特性。

B型 橙色二娃：温柔宽容之色，是发自人文主义的终极关怀。

你耳聪目明的能力令你成为一个善良温和的人，对周遭的事物以及自然感触至深，犹如一名感性的艺术家。有你在的地方，我们能够感受到你给人带来的那种如沐春风的舒适与亲切。但是，温柔也意味着软弱，宽容也意味着轻信，有些人洞察到了你的这个弱点，就会很容易的将你诱入了梦花缭乱的迷宫之中。象征着谎言与欺骗的迷宫会伤害你的善意与宽容，就如同二娃终于被毁去双目与听觉。不过这并非否定了你宽容存在的意义，只要有人理解你支持你给你以自信，你就好象《风之谷》中荷母群救回娜乌西卡生命一样，善意与宽容在这样的关怀中重建。这如同二娃因人性之恶而受伤，又因人性之善而恢复。这不正是宽容之道在世间的行迹么？

C型 黄色三娃：刚强坚韧之色，代表着奋进与勇气。

《老子》里曾经有一个寓言，说牙齿掉光了，舌头仍旧在，以此来说明"柔软胜刚强"的道理。你有的时候正是因为过于刚强而不懂屈伸，成为了掉落的"牙齿"，如三娃一样反陷入了蛇精的柔剑束缚之中。正应了易经里的那句话："亢龙有悔"。这也算得上是"出师未捷身先死，常使英雄泪满襟"吧！

D型 绿色四娃：和平慈悲之色，是发自内心的呐喊。

水是平和的，内敛的，也是防御性的；虽然你不曾说过什么，但你的行动始终是遵循着这一原则，默默地扮演着一个辅助性的济世角色，宛如一片宁静的云。有如此胸怀的人，从来都是一个悲剧性的角色，四娃最终倒在了无边的酒碗之中，倒在了他曾经救过的人的阴谋之下，和谈原本只是骗局。喜爱和平却又不得不与宿命的敌人做无休止的抗争，不想伤害别人却总被别人伤害着，这个与其说是你个性的悲剧，不如说是时代的悲剧更来的恰当。幸运的是，你现在正生活在一个美好的时代，于是乎你的性格给你带来更多的是幸福。

E型 青色五娃：愤怒不平之色，嫉恶如仇。

火焰达到特定的极高温度，就会变成青色。象征五娃喷的是火焰，喷的也是他的愤怒，比起他的孪生哥哥四娃来说，简直就是两个极端。你对周遭的事物时时保持着批判的态度，从来不忌惮直爽地表达自己的不满。在你的心目中，世界上有着好与坏，善与恶的鲜明区别。一旦确立了方向，就要全情投入，容不得一丝杂质与逆流。

F型 蓝色六娃：开朗活泼之色，乐观向上，迈进自由王国。

如果说要评选最有人气的葫芦娃，那么就非六娃莫属了。你如他一般是隐形的，是自由的风，无拘无束。凡俗的道德藩篱，无论妖怪的还是葫芦娃的还是人类的，都与你无关，你喜欢做自己喜欢做的事，率性而来，随性而去。没有什么可以束缚你这个纵横无度的青年。当年令狐冲在思过崖上学得独孤九剑，天下无敌，究其原因，正是因为剑法本无招，也就无从破解。你的性格也是如此，行事本无踪迹，也是无从下手；所以即使狡诈如蛇精的人，也对你束手无策。比起其他一脸凝重、视使命高于一切的人来，你的战斗更像是在一场游戏，飞舞在敌群中的你仿佛天真烂漫的孩子，我们不断听到你爽朗的笑声，"使命"对你来说，无非是"兴趣"的附带产物罢了。

G型 紫色七娃：阴沉思辩之色，是七色中最接近黑色的颜色。

你是特别的存在，你的能力凌驾于其他一般人之上，却往往以最小最不起眼的身份出现。这一事实，成为了你心头挥之不去的阴影，也使得你对于人们怀有难以名状的敌意。我思，故我在，你最接近哲学家的气质，但也正因为如此，思考的太多，非但未能去除心理上的阴影，反令自己陷入更加困惑的境地。很难说在你的心中，究竟使命、家庭和爱情哪一个更重要。你的心中有光也有影，当阴影成长的时候，就意味着向着心之暗面的堕落。诱惑与背叛，这可以说是人类永恒的主题，渴望生存的意愿最终却导致了灭亡，追寻认同的存在却遭到了背叛。你的性格往往就是矛盾的感情悖论的倒影。



[冷笑话]
问：狼、老虎和狮子谁玩游戏一定会被淘汰？
答：狼，因为桃太郎（淘汰狼）





公元两千零五年元月初八，吾家所养一驴溘然长逝于磨道之中，驾鹤西去，享年七岁有余。

高山肃立，江河呜咽，西风萧瑟，大雪纷飞，银装素裹，痛悼吾驴。

呜呼哀哉，吾家之驴，劳苦终生，为吾出力，磨豆腐以换钱，供吾儿从小学到初中，实指望待吾儿高中毕业，使汝"解甲归田"，安度余生。今吾儿高中初上，尚未毕业，没想汝事业未竟，今成诀别，吾不胜悲哀，吾儿不胜悲哀，吾妻不胜悲哀，吾举家不胜悲哀。聚而议之，为汝厚葬，刨坑以为圹，撮土以为坟，默哀三分钟，以辞作祭文。

吾家之驴，自有生以来，行不过绕圈拉磨，黑布蒙眼，笼嘴封口，束缰牵磨，绕圈而走，趟地成槽，四蹄干裂。春夏秋冬，画地为牢，从不敢越雷池半步，不敢失之前蹄。昏天暗地，不知西东。闻声而目不能斜视，嗅味而不能偷吃。汗流浃背，皮鞭裹股，食不过糟糠，居不过四隅。夏有蚊虫叮咬，冬无暖被裹身。垂肩竖耳，惟命是从，不紧不慢，匍匐而行，毫无懈怠，诚惶诚恐，循规蹈矩，墨守成规，日出而作，日落而息，数年如一日，鞠躬尽瘁，死而后已。

三日前，吾观汝精神萎靡不振，行动迟缓，低眉顺眼，不思饮食，吾一时大意，未请医生为汝把脉开药，未想今日，竟成诀别，今晨起来，尚披枷拉磨，无怨无悔，行至三周，忽一声哀鸣，老泪纵横，哽咽无声，訇然而倒，四蹄蹬天，口吐白沫，两眼无助，瞬间撒手尘寰，命归西天，令吾痛心疾首，悔恨莫及。

今汝与世长辞，唤醒吾恻隐之心，痛定思痛，深感汝类虽为畜生，然深谙人性，甚通人情，遂奋笔疾书，为汝类正名。

驴之既生，不伦不类，既无马之剽悍，又无牛之雄浑，更无骡之秀美。驾辕不如马，耕田不如牛。驴之处世，虽不能有功于骏马之前，亦不甘处耕牛之后，无锐意创新，开拓进取之大志，却有脚踏实地，埋头苦干之恒心。忍辱负重，甘为中间，默默无闻，不为名利所累，不为利欲熏心。不居功，不自傲，不卑不亢，不骄不躁，清心寡欲，淡泊明志，终生形单影只。

人类争斗，相诟谩骂，不高兴了，名曰"吊着驴脸"；夸夸其谈，只说不干，名曰"叫驴"；好大喜功，听不进不同意见，名曰"犟驴"；爱财如命，与人铜钱，双倍索还，名曰"驴打滚"；互相威胁，恶狠狠地曰"骑驴看唱本，走着瞧"；即使有功，也被马抢了去，谓为"汗马功劳"。其实，驴之一生，哪里敢给主人吊脸，哪敢偷懒赋闲，哪敢听不进不同意见，更不会哗众取宠，居功自傲。足不出户，要钱何用。轻则断食，重则以鞭。更有极不文明之人，动辄骂人"驴日的"，让汝等听之，实在汗颜，如此丧尽天伦，栽赃陷害，能不冤枉乎？

亦有忘恩负义之人，卸磨杀驴，剥其皮，剔其骨，五香其味，饱啖其肉，可怜劳苦终生，恪尽职守，油尽灯灭，为人鱼肉。

人类加害于驴，始于其祖。黔无驴，始祖有好事者，船载以入，将汝之祖先与虎做伴，使之相博戏耍，以此为乐。初生牛犊不怕虎，况精明强干之驴乎？以蹄相抗，英勇奋战，终因黔驴技穷，弱不敌强，被猛虎断其喉，吮其血，食其肉，剔其骨，碎其皮于山野，惊天地，泣鬼神，其情目不忍睹，其状耳不忍闻。此桩血案史有记载，铁证如山，不容篡改。可怜汝类目不识丁，使汝之先祖沉冤千载，不得昭雪。异类相残，莫过乎人类，汝辈不记前仇，甘为人类之奴役，其精神可嘉，实在让人类汗颜，自愧不如。

汝之前辈，也有非等闲之辈，虽不能驮高官，巡江河，察民情；亦不能载将军，驰疆场，杀顽敌，然也曾驮过七品芝麻官，为民做主，为民伸冤。古之文人，手牵一驴，驮书一筐，周游全国，访民疾苦，于是才有杜甫，有李白，有陆游，有辛弃疾，千古绝唱，万世留芳。八年抗战，四年解放战争，汝辈肩扛背驮，运粮送草，支援前线，枪林弹雨，在所不辞，开国大典，不能说没有汝辈"汗驴"功劳。

科技发展，突飞猛进，天生驴才，日渐无用，唯有牵磨做浆，仅此一项，无机器轰鸣之噪音，无浓烟滚滚之污染，绿色食品，有益健康，功在当代，利在千秋，净化环境，功不可没。

呜呼哀哉，吾家之驴，生也平凡，死亦伟大，其名轻于鸿毛，其义重于泰山。今汝驾鹤西去，遥祝一路平安，阎王有情，苍天有眼，赐吾家驴，羽化登仙，即使来世再为驴，亦不拉磨负重，陪伴阿凡提，飘洋过海，周游列国，安贫济穷，除暴安良，和睦相处，永不相欺。

山野农夫祭

公元两千零六年十月初八

教你10招最有效防电脑辐射方法

第一招：在电脑旁放上几盆仙人掌，它可以有效地吸收辐射；

第二招：还对于生活紧张而忙碌的人群来说，抵御电脑辐射最简单的办法就是在每天上午喝2至3杯的绿茶，吃一个橘子。茶叶中含有丰富的维生素A原，它被人体吸收后，能迅速转化为维生素A。维生素A不但能合成视紫红质，还能使眼睛在暗光下看东西更清楚，因此，绿茶不但能消除电脑辐射的危害，还能保护和提高视力。如果不习惯喝绿茶，菊花茶同样也能起着抵抗电脑辐射和调节身体功能的作用，螺旋藻、沙棘油也具有抗辐射的作用；

第三招：上网前先做好护肤隔离，如使用珍珠膜，独特的"南珠翠膜"在肌肤上形成一层0.001mm珍珠膜，可以有效防止污染环境的侵害和辐射；其次电脑使用后，脸上会吸附不少电磁辐射的颗粒，要及时用清水洗脸，这样将使所受辐射减轻70%以上！

第四招：操作电脑时最好在显示屏上安一块电脑专用滤色板以减轻辐射的危害，室内不要放置闲杂金属物品，以免形成电磁波的再次发射。使用电脑时，要调整好屏幕的亮度，一般来说，屏幕亮度越大，电磁辐射越强，反之越小。不过，也不能调得太暗，以免因亮度太小而影响效果，且易造成眼睛疲劳。

第五招：应尽可能购买新款的电脑，一般不要使用旧电脑，旧电脑的辐射一般较厉害，在同距离、同类机型的条件下，一般是新电脑的1－2倍。

第六招：电脑摆放位置很重要。尽量别让屏幕的背面朝着有人的地方，因为电脑辐射最强的是背面，其次为左右两侧，屏幕的正面反而辐射最弱。以能看清楚字为准，至少也要50厘米到75厘米的距离，这样可以减少电磁辐射的伤害。

第七招：　注意室内通风：科学研究证实，电脑的荧屏能产生一种叫溴化二苯并呋喃的致癌物质。所以，放置电脑的房间最好能安装换气扇，倘若没有，上网时尤其要注意通风。

第八招：注意酌情多吃一些胡萝卜、豆芽、西红柿、瘦肉、动物肝等富含维生素A、C和蛋白质的食物，经常喝些绿茶等等。

第九招：经常在电脑前工作的人常会觉得眼睛干涩疼痛，所以，在电脑桌上放几支香蕉很有必要，香蕉中的钾可帮助人体排出多余的盐分，让身体达到钾钠平衡，缓解眼睛的不适症状。此外，香蕉中含有大量的β胡萝卜素，当人体缺乏这种物质时，眼睛就会变得疼痛、干涩、眼珠无光、失水少神，多吃香蕉不仅可减轻这些症状，还可在一定程度上缓解眼睛疲劳，避免眼睛过早衰老。

第十招：如果看贴回贴也可以防辐射哦。





农民赶驴进城，遇到个无赖问："吃饭了没有？"农民说："吃了！"无赖却说："我问的是驴！"
农民转身对驴就是两耳光说："给老子不老实！城里有亲戚也不说一声！"

丈夫1.0

亲爱的技术支持人员：

最近，我把我的电脑系统由“男朋友5.0”升级为“丈夫1.0”，但我发现这个新程序给我的电脑运行带来了一系列意想不到的变化，特别是在我提交购买时装、鲜花和珠宝首饰的申请时，经常出现严重的“网络繁忙”现象。此前在“男朋友5.0”下，类似申请都运行得极为顺畅。而你们的产品使用手册上并未提及上述问题。

恳请您的帮助！

您诚挚的网虫×××

亲爱的网虫×××：

所说的问题与大多数女用户的抱怨一致。这一问题主要源于一个先入为主的错误概念。很多女人在将“男朋友5.0”升级为“丈夫1.0”的时候都没有想到，“男朋友5.0”只是一个娱乐程序，而“1.0”是一个操作系统。它的设计意图就是要尽可能少地满足所提交的申请。

同时，您不能删除“丈夫1.0”回到“男朋友5.0”下，因为“丈夫1.0”的设计程序会让你无法如愿——电脑中暗藏的系统运行文件可以使“男朋友5.0”竭力效仿“丈夫1.0”，从而使您的努力付诸东流。对于“丈夫1.0”来说，错误不但是常见的，而且已经成为这一系统的一部分。

一些女人由于提交其旧日喜欢的申请未成，或想让一些新的申请得到回应，已经试着安装过“男朋友6.0”或“丈夫2.0”。但这样一来，她们遇到的麻烦比使用“丈夫1.0”的人多得多。

我自己也使用“丈夫1.0”，因此我建议你仔细阅读有关“全面伙伴关系故障”的内容。这是“丈夫1.0”的精彩部分，是这一操作系统的一个独立功能，由其母公司秘密安装。

可以考虑购买其他帮助软件。我向您推荐“美味佳肴3.0”、“性感内衣5.3”和“耐心10.1”。上述软件有助于保持“丈夫1.0”运行顺畅。使用数年之后，你就非常熟悉“丈夫1.0”了。你会逐渐发现其内藏的许多有用功能，诸如“修理物品2.1”、“温暖宽厚4.2”和“知心好友7.6”等。

最后警示！无论何种情况下，千万不能安装“丈母娘1.0”补丁。这不是一个支持系统，还时不时会造成死机。只有在“丈母娘1.0”不曾安装的情况下，“丈夫1.0”才会运行“钓鱼9.4”和“打猎5.2”。

我希望上述说明能对您有所助益。感谢您使用“丈夫1.0”。我们全体技术支持人员祝您好运。我们相信您将在使用过程中体验到充分乐趣。

技术支持人员××××



新木兰诗
——孝女上网

嘻嘻复嘻嘻，孝女正上机；
不闻拨号声，唯闻女叹息。
问女何所思，问女何所忆；
女亦无所思，女亦无所忆。

昨夜发新帖，幽幽诉心声；
俊男十二个，频频作回应。
孝女方二八，待嫁闺阁中；
上网为好玩，最乐结新朋。

东版抒感触，西版把帖转；
南来发消息，北往笑聊天。
朝起上网来，即奔爱情版；
不闻爷娘唤女声，却观灌水帖子飞满天。

刚辞戒聊版，又至聊天室；
不闻爷娘劝阻声，唯闻虫虫呼叫不停息。
斯人真靓仔，私下送消息；
邀作千里行，定不负佳期。

下网见父母，欲言口难张；
自幼是乖女，孝名早远扬。
渐看佳期近，百般无奈泪成行，
迫得千追问，方把实情讲。

爷娘闻女言，频频把头摇；
阿姊闻妹言，疑妹发高烧；
小弟闻姊言，嘴巴撅得比眼高。

吾心既已决，岂能轻动摇；
拚得不孝名，今夜即潜逃。
翻桌凑旅费，夜黑趁风高；
千里赴约会，斯人喜眉梢；
彻夜诉心曲，不知孝女是私逃。
乖女不复乖，孝女不复孝，
唏嘘因特网，能把良女变女妖。

关于化合物KISS的文献报告

KISS这种化合物存在已久，而且也早已为人类所了解。在我国古代著名科学家章学友的专著中就曾经提到过，其中有这样的句子：“我和你吻别兮于无人的街”。这个“吻别”的“吻”字，据考证就是我们今天说的KISS。

KISS这种物质虽然在人们日常生活中，特别是年轻人的生活中经常使用，但是对它的系统研究却是起源于本世纪初，一种叫电影的研究手段的出现。现在我们就KISS这种物质的一些制备方法以及结构和性质作一总结。

一、KISS的制备

传统的KISS制备是拿两种单质：Ma（MAN）和Wo（WOMAN）进行反应得到的。一般的反应是将这两种单质置于一种叫作拉伍（Love）发生器的容器中进行的，反应条件是需要浪漫（Romantic）。值得注意的是：虽然在光照的条件下反应可能进行，但是当反应处有灯泡存在时经常失败。当然这也与所用药品有关。国产的药品比国外的失败率要高得多。这个现象叫做谢姆现象（Shame Phenomenon）。

此外，在制备KISS的过程中，还经常发生抚摸（Stroke）这种副反应。人们现在还没有找到避免这种副反应的方法。

另据报道，制备KISS还可以用Mo元素（Mother）和Ch元素（Child）进行反应。用这种方法制得的KISS更纯，可惜很少见到这方面的文献。所以我们着重讨论前者制备的KISS。

二、KISS的结构特点

根据电影显微镜（Film Microscope）的观察和量子爱情学计算的结果，一个KISS分子由一个Ma原子和一个Wo原子组成。二者都提供一个口（Mouth）电子参与成键，采取的是头碰头的共价结合方式，属于Sigma键。此外，两个原子还提供出自己的两个手（Arm）电子，参与形成PI键。但是根据电影显微镜的观察，前面所说的副反应很大程度上来源于这两个PI键。由于成键达到饱和，所以一个Ma或者Wo原子化合时，几乎不能和别的原子再发生反应。所以，KISS的组成是唯一的。象Ma(Wo)n（n>1）这种KISS不存在，反之也不行。

通过电影显微镜的观察，人们还发现：两个口电子在成键时，它们并不能紧密的结合，而有微小进动（哎！把我自己都写恶心了，此处删去52字），这是测不准原理的必然结果。所以当一个口电子结合在另一个口电子附近的时候，形成的化合物都叫KISS，这在BBS的聊天室里经常看到它的计算机模拟，由“//kiss”这个代码执行。

三、KISS的性质

很遗憾的是由于研究技术的限制，通过电影显微镜人们很难了解KISS的一些化学性质。但是人们可以看到形成KISS时，两个原子都出现洒提斯沸现象（Satisfaction Phenomenon）而且由于原子自身的活泼因素，KISS并不能稳定存在很长时间。有报道说在英国的一个街头KISS曾稳定存在了31个小时，但说法并不可信。当然，KISS的稳定性还很大程度上依赖于浪漫的存在时间。至于Ma和Wo在形成KISS后，如果条件适合，有可能进一步反应，但这已不在本论文的讨论范围内了。

四、其它报道

根据某些消息，KISS也可能在两个Wo原子或者两个Ma原子之间形成。但这样的KISS已经不是人们所说的化合物了。本文不与考虑。有兴趣的读者可以参看文献：罗宾.威连五著的《Birdcagee》和地狱鸟（DYN）翻译的日本文献《恋爱黑皮书》（if2）第三章《还是玫瑰好》。

以上，我们就KISS的形成，结构和性质作了个大致的描述，我们可以认为：KISS是一个Ma原子和一个Wo原子，在浪漫的条件下通过口电子间的结合形成的一种不太稳定的化合物。

鸣谢：

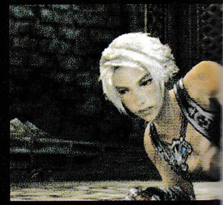
论文的写作一直在好莱兀的（Hollywod）教授的指导下完成的。他大胆的工作作风和夸张的治学态度给我留下了很深的印象。同时，我还要感谢加禾等老师的大力帮助。

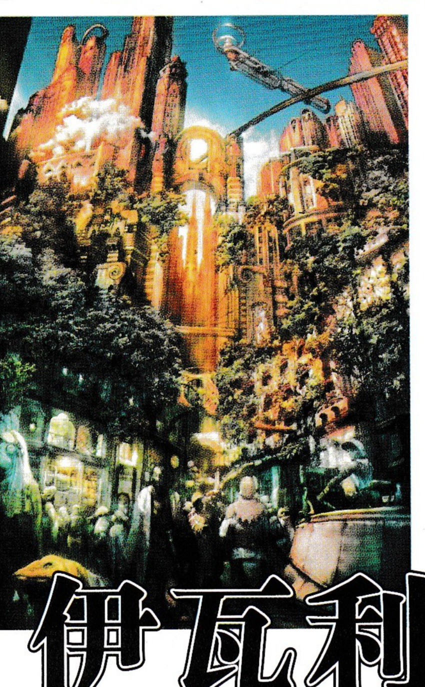




小话梅：“妈妈，我今天不舒服，可以不上学吗？”大话梅：“哪里不舒服？”
小话梅：“我觉得全身都好酸啊，真的。”





序言

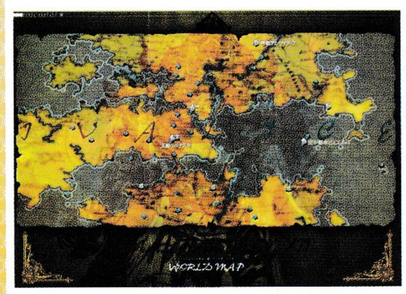
经过一个多月的研究，《最终幻想XII》终于功德圆满。然而就在当我封盘的那一霎那，我的心中却依然有这万语千言说不出口。等待了五年的感动在这一刻升华成一段刻骨铭心的记忆，促成了我再一次拿起了笔，写下了这篇文章，以此来总结一下我这个剧情派对于这次《最终幻想XII》的看法。望大家能抱着讨论的态度来读一读此篇拙作。进入正题，来说一说，大体上对于这次剧情的看法。

说实话，我对这一次的剧情抱有的感情是很复杂的，作为一个单纯的剧本，他确实有很多不尽如人意的地方。但是对于一个游戏，我觉得他已经做得很优秀了。因为游戏毕竟不等同于电影，它所需要的还是一种和玩家面对面的互动的直接交流。游戏剧情的主线主要讲述的是达尔玛斯卡的公主艾雪复国的故事。这一个话题对于"《最终幻想》系列"来说实在是沉重了一点。而且其中涉及的一些问题，比如大国与小国的政治角力，也是很贴近现实的。这让很多的人感到不适应，但是最后的结果还是属于皆大欢喜的性质。游戏通过官方，民间，我方，敌方的几个视点一起讲述一场战争，最后给人的反思也是很让人感到震撼的。当然了剧情涉及到的还有超自然力量的问题，我会在下面尽量的分析完整，由于一些客观的原因SE对《最终幻想XII》的情节有明显的删改，这样导致了在剧情的衔接和节奏感上有所欠缺，因此我选用了几个有代表性的人物，以他们为切入点来剖析这个剧情，这样做也会使读者看起来层次显得分明一些不会产生错乱。废话不说了，进入第一章节！

TEXT BY UP TEAM文学组/sydney

伊瓦利斯曲未央

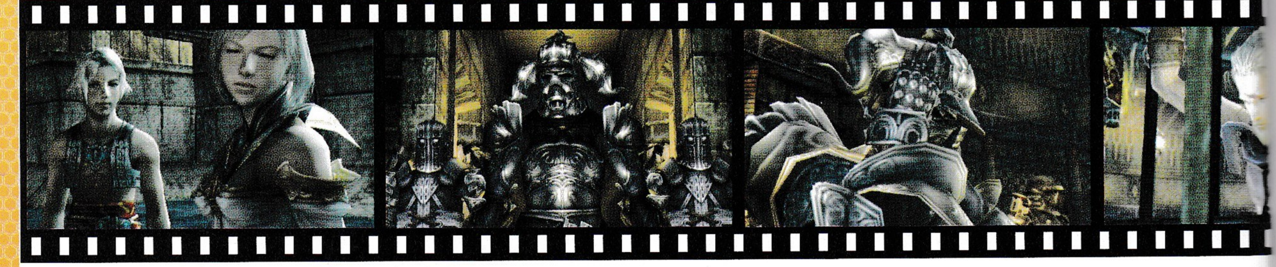
——《最终幻想XII》剧情解析 Part1



向往力的意志
人类与神族的纠葛以及破魔石的力量本身

要说剧情最让人觉得峰回路转的地方，无异于就是涉及到了奥丘利亚神族的问题。一直到了主线后期的基尔维冈，这个伊瓦利斯曾经的真正主宰才浮出水面。可以说其实在伊瓦利斯的历史长河里，它们才是真正的统治者，霸王雷斯瓦尔最初也只是他们的一个傀儡罢了。围绕着这样一个古老的种族，我们才得以一窥伊瓦利斯许许多多的历史真相。然而游戏的结尾多多少少显得有点荒唐，仿佛几言几语就将这个重要的情节给一笔带过，这不能不说是一大遗憾。然而事实上对于人类和神族的纠葛，这里还涉及到一个关键的人物——异端神，维内斯。

作为神族的一员，维内斯将神族最大的秘密，破魔石的制造方法，告诉了人类。从而被奥丘利亚神族所唾弃。从剧情的表面上来看，也正是因为破魔石的存在导致了一场又一场悲剧的上演。维内斯的做法导致了伊瓦利斯的悲剧，这不可否认。但是仔细去想想，其实会得到更加深刻的见解。他在伊瓦利斯世界的合作伙伴希德也认为历史是应该由人类来书写的，人类应该有把历史从神的手里取回的权利。这一点和维内斯把破魔石的制造方法传授给人类的初衷是不谋而合的。但是两人都犯了一个致命的错误，就是对于这个力量的驾驭能力，人类所能承受的极限。维内斯只是一味为了实现自己的目的，而希德只是会从自己的国家——阿尔克迪亚帝国来看待破魔石的力量。从历史的本身意义上来讲，我是赞同希德的观点的，因为历史的车轮滚滚向前，是谁也不能阻挡的，但是他们的做法都显得过于极端了，再加上最后政治势力的介入，破魔石成为了阿尔克迪亚武力征服伊瓦利斯的工具，这不能不说是维内斯的咎由自取。他没有看到破魔石力量真正的意义所在，想一想吧，为什么在雷斯瓦尔在统一大陆以后，就再也没有使用过破魔石的力量，而是将其封印了起来？就是他看到了单凭力量本身并不能改变什么问题，单纯的力量并不适宜一个相对稳定的统治。只可惜维内斯和希德都被破魔石的力量蒙蔽了双眼，只知道一味的依靠破魔石去实现征服，最后酿成了一场悲剧，唯一可以庆贺的就是最后伊瓦利斯还是摆脱了破魔石的力量。玩家在封印了天阳之茧的同时，伊瓦利斯的一个时代其实就已经终结了，但是换来的代价也是沉重的。我认为破








魔石的力量多多少少也是有一点现实的意义的，比如说当今社会的核武器。从第8舰队被晓之碎片摧毁的那一刻起，我就认为这种力量是绝对不能让人类去得到的。也不是人类的贪婪本性所能驾驭得了的。维因为了自己的家族和希德一道痴迷于破魔石的力量，但是最后还是引火自焚，维因在巴哈姆特的变身时，拉萨用人造的破魔石阻止了维因的攻击，最后人造破魔石也毁于无形，这与其说是一种回击不如说是一种讽刺。维因最后的努力最后还是毁在了自己的手上，而自己最为疼爱的弟弟也彻底地否定了他。也正是看到了这一点，维因最后还是遗憾地舍弃了维内斯，同时也遗憾地结束了自己的生命，维因不是在这个章节要探讨的主题，我只是想说说破魔石的本身。一个本应该不属于人类的力量，却就有人为此着迷不已，这也直接反映了松野对人类本性的批判。希德为了它导致了自己的儿子离自己而去，失去了亲情以后依然是执迷不悟。基斯为了它野心急剧膨胀，最后导致自己死无葬身之地。维因为了它最终失去了自己的最为疼爱的弟弟，还不能换到他的理解。相比之下，早已看透人性丑恶的巴尔弗雷，虽然彷徨但是最后醒悟的公主，还有以自己生命赎罪的雷塔斯，都是值得我们去敬畏的。因为只有他们才了解，人类真正属于自己的历史应该怎么样去书写。剧情的最后以一场大战，以维内斯的一句："破魔石已经毁灭，人类已经不再需要他的力量了。"来告终，可以说多多少少有点仓促，毕竟我们会想到，难道神族就会那样善罢甘休？但是游戏到了这里嘎然而止，实在是让我们不得不停下无尽的思绪。一个小小的破魔石，在导致了这么多的悲剧后，才得以画上了一个让人意犹未尽的句号，虽然看来幼稚，但是却是一个可以让人接受的折中结局，游戏就是想把是非功过留给玩家评说，依此来加大剧本的张力。人类与神族的纠葛看似在这里也已经有了一个了解，但是我们好好想想，只要对于破魔石的力量的信仰的存在，悲剧迟早有一天还是会上演的。要知道九尺以上的奥丘利亚神明们都还在注视着新生而又脆弱的伊瓦利斯呢。天下虽然已经太平但是危机依然重重，知之甚少的罗萨利亚方面，还有昂多鲁这个不知道他葫芦里卖什么药的老狐狸，都有很多东西值得往下继续书写。所以好戏还远远没有结束。如果《最终幻想Ⅻ》有续作，我相信剧情一定会很精彩的，毕竟人类的本性为了达到一定的目的都会去不择手段，战争看似结束了，但是还有很多善后的问题要等人类去解决。说完了这个就是对于主线剧情的分析了，公主的复国是剧情最为让人好理解的一部分，但是事件牵扯到的要素，却贯穿了游戏的至始至终。



王者之道
一场复国一场迷梦

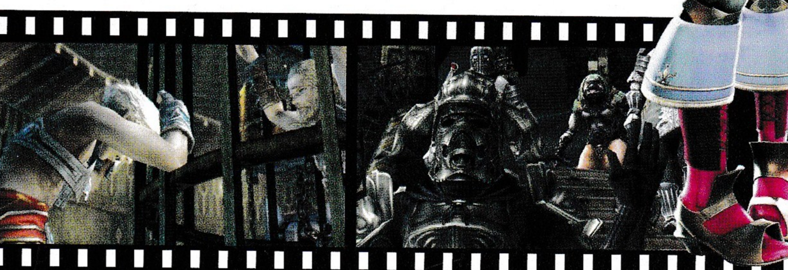
剧情的主线自然是大家关注的焦点，这一点是可以公认的，但也正因为如此这才成了剧情本身最没有嚼头的地方。一个俗套地不能再俗套的故事相信大家也是没有多少兴趣的，这里想要说说的就是达尔玛斯卡国家本身以及公主复国的背后，它所给人带来的意义是什么。

知道为什么巴尔干和中东为什么总是那么不太平嘛？原因很简单：第一战略位置重要，第二天然资源丰富，第三地区种族和宗教问题比较严重。而如果在这样的地区不出现一个像拜占庭或是奥斯曼土耳其那样的强势的统一国家，冲突就会一直不断，而外来的势力正好可以渔翁得利。《最终幻想Ⅻ》的达尔马斯卡以及那布拉提亚都是夹杂在伊瓦利斯最强大的阿尔克迪亚和罗萨利亚之间的小国家，又是连接瓦伦迪亚和奥塔利亚大陆的唯一陆地桥梁，因此地理位置的重要性就不言而喻了。怨不得阿尔克迪亚，哪一天罗萨利亚发飚了，还是会从达尔玛斯卡以及那布拉提亚的身上踏过去。再加上达尔玛斯卡本身就是个矿产还算富饶，国家经济还算富裕的主，所以说最后被侵略也是合情合理的事，只不过阿尔克迪亚先下手为强罢了。达尔玛斯卡的国王也是不明智，好不容易弄上了政治婚姻，竟然还是联合的小国家，这样做无疑是断送自己的政治前途最后重蹈了像楚怀王那样的覆辙谈判把命谈送了。要知道人家只要灭了那个小国，就可以以此名正言顺地将你消灭。所以说达尔玛斯卡的灭亡怪不了别人，要怪也只能怪他自己，看看昂多鲁那个老狐狸，那种生存方法才是小国家的王道阿。这也就难怪《回忆录》里所写的——达尔玛斯卡已经被时代的洪流所抛弃了。

把别的国家灭亡了，阿尔克迪亚让昂多鲁侯爵来善后，侯爵不得已接受了下来，于是一部属于官方的历史就开始呈现在玩家的眼前。《回忆录》中的用词的确很专业化，但是我们总会觉得他的字里行间都是骗人二字，为什么？就是因为我们玩家至始至终都是作为一个普通人在感受伊瓦利斯的历史，尽管他们有的人曾经身份显赫。通过这两种不同的历史观强烈地交错，我们才得以来好好反思历史的意义。历史毕竟是由时代的胜利者来书写的，胜利者为了粉饰自己难免会朝失败者的身上泼点污水。于是我们看见侯爵的所谓正史里一场赤裸裸的侵略变成了正义的维和行动。从这一点上来看，剧情的起始点是很高的，但是很可惜，自从到了游戏的中后期，所有的东西都朝着正统化的方向发展，玩家用屁股都可以想最后的答案，就连侯爵都已经变成了一个俗套无比的角色，到了这个份上我就已经无话可说了。因为此时我们也已经脱离了历史的真相，所经历的一切只不过是一场闹剧而已。

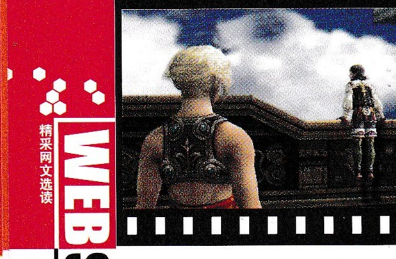
由于下人的保护，公主没有被杀死，接着她就理所当然地联系旧部走上了复国的道路。但是她毕竟是个女人，战争夺走的不仅是她的社会地位和家人，最重要的是战争夺走了她的爱人。作为一个女人，她的爱人可以算就是她的全部，而公主也正是这样的一个性情中人。游戏的剧情里有一点讲到了艾雪回忆和拉斯拉的婚姻，两个人还是挺幸福的，其实这真的已经是大幸了，毕竟有政治婚姻的大前提在，两个人是很难真正的走到一起的，也正因为这样，艾雪才会对丈夫的战死痛不欲生。游戏开场动画快要结束时公主的眼泪已经证明了一切，那时的她不是一个快要失去自己国家的公主，而是一个失去了自己所爱的丈夫的普通女人。因此她恨帝国为首的原因就是"是你们杀了我的丈夫，夺走了我的爱情。"接着再加上她的身份，这才联系到了要复兴自己国家的份上。我真的是感到很无奈，这样的人也许会是





[冷笑话]

肥肉交了个女朋友，不到一个星期就吹了，朋友问为什么，
肥肉说："她说……看我久了，就觉得好腻哦……"






个很好的爱情动画或是复仇电影的主角，但是却不能做好一个国家的领袖，政治的角力是很血雨腥风的，一个凭感情用事的人只会完蛋下台。我其实一直很佩服沃斯拉，他虽然投降了阿尔克迪亚，但是他的做法，也许是对的，这对于当时的达尔玛斯卡不失为一个缓兵之计。不过这时所谓的主角配角的宿命论又冒出来了，于是面对“叛徒”，我们勇敢的拿起正义的宝剑将其立斩于马下，叛徒最后终于知道了自己的不对，但是悔悟已晚……天啊，这样的三流情节竟然是松野写出来的，我真的难以接受。

然而公主的复国究竟是为了什么呢？难道真的是为了造福于民？起码从一开始来看，这个是错的。其实人都是自私的，这一点不用怀疑，挪到这里来公主也是存有私心的，一来王位被夺，自己自然是不甘心，二来，自己也有仇在身，反正报仇要紧，如果要和一个国家算账，你首先要有自己的国家吧。我在看到已经被阿尔克迪亚的占领两年后的王都时，其实我的心理是很复杂的，我在想现在的拉巴勒斯塔是不是比两年前还要好一些。毕竟帝国的实力在那里，而维因后来也在对希德的谈话中说拉巴勒斯塔的变化是相当之大的。虽然以梵为代表的一帮社会底层总是抱怨生活不如意，而且游戏也在某些方面对帝国进行刻意地丑化，但是我们不难发现，拉巴勒斯塔的经济和治安维持已经是做得比较好的了。公主在这样的情况下复国犹如在太平盛世造反，我估计是没有什么人会响应的。不知道大家注意到一个细节没有，梵在游戏里好几次对公主说“你”，都被公主警告了好几次，这说明了什么？这说明了其实达尔玛斯卡也是一个等级相当森严的国家，在这个国家里贵族就是贵族，庶民就是庶民。你越一点等级都不行。相比之下，维因就要随和多了，虽然那都是做秀，但是没办法，历朝历代的人民就是信这一套，你看看人家，花了几百个字就把一堆愤怒的百姓逗得眉开眼笑，这是什么样的魅力啊！我实在是难以想象梵一路怎么忍受过来的，难道也只是为了贪图富贵，沾上点王族的光，还有为了自己的哥哥报仇？其实这些都不重要，重要的公主最后还是找到了自己的道路，对于这个角色而言，这是一个不小的亮点。

从雷斯瓦尔王墓开始，亡夫拉斯拉的幻影就像一个挥之不去的梦魇，在公主眼前飞来飞去。在拉斯拉幻影的引导下公主越来越陷入破魔石的力量难以自拔，好几次想毁了破魔石最后都放弃了。我一开始也是被搞得一头雾水，直到到了基而维冈，我才开始觉得大有文章可做，原来那完全就是奥丘利亚神族的鬼把戏，最后终于让公主和他们签订了新的契约。此时我开始明白，原来我们都被人耍了，我忘了松野的剧本里神的要素都是不可或缺的，但是此时公主也开始明白了，也许丈夫已经不存在了，这里是游戏主线剧情里最后一个值得可以回味的地方，以后的就是流于俗套了。

其实公主的复国之路本身就是一个自我救赎的旅程，大家都在旅途之中寻回了自己失去的东西，也和过去的自己以各种各样的方式做了一个了解。而公主最后其实明白了的只是一个很浅显的外加一个很深奥的道理。前者就是，死了就是死了，后者是，人类自己的历史必须得需要自己的力量来创造。从天份上来看，对于前一点，公主还没有梵这个没受过教育的社会底层领悟得早，但是这无可厚非，因为她是女人。我相信艾雪斩断拉斯拉幻影的那一刻起，她起码已经和自己的心魔说了再见。而之后的破坏天阳之茧，相比倒不是很让我震撼。

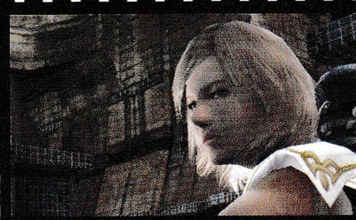
公主最后还是复国成功了，其实也可以说是维因的野心成就了她，要不是维因把阿尔克迪亚搞得那么乱，事态也不会朝达尔玛斯卡这边急剧发展。对于这个剧情本身的合不合理我不想多说了，我只是和大家探讨结果，而结果就是这样：一个人在明白了很多的事情以后做了一件在她明白很多事情以前做不了的事，而此时作为我们看官，我们仿佛觉得做了一场梦一样。在这其中有一个人为大家付出了很多，他让很多人明白了自身存在的价值，而自己也终于救赎了自己……于是最终幻想历史上最为喧宾夺主的男配角诞生了！

救赎别人还是救赎自己
我才是故事的主人翁

巴尔弗雷，一个在《最终幻想XII》的世界里总让人捉摸不透的名字，对于这样一个处于我方剧情中心但是却处于大剧情边缘的人物，要想完完全全地剖析他，难度仅次于侯爵。从剧情的表面上看在玩家一行的六个人里，巴尔弗雷处于的位置其实是很微妙的，一来他没有鲜明的国家立场，第二他也没有种族的立场。这样就把巴尔弗雷变成了一个中立式的人物，但是也许正是因为这样，巴尔弗雷才把他的魅力发挥到了最大的限度，其实其他五个人不能说没有魅力可言，但是他们所处于的阶级和立场的局限性多多少少限制了他们的发挥。公主的心里其实很善良，但是政治的因素和国家的立场使得她不得不做出许多言不由衷的事情。而巴尔弗雷不同，他只是想做什么就做什么，性格上他是一个很自由随意的人。但是让人着迷的并不是他本身，而是因为巴尔弗雷是一个很有故事的人。



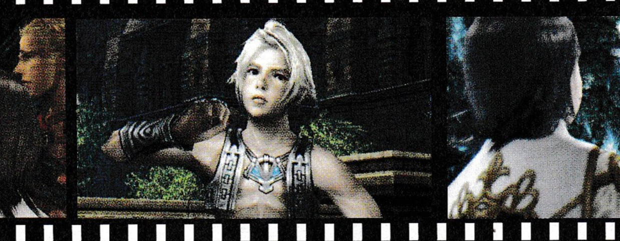







[热笑话]

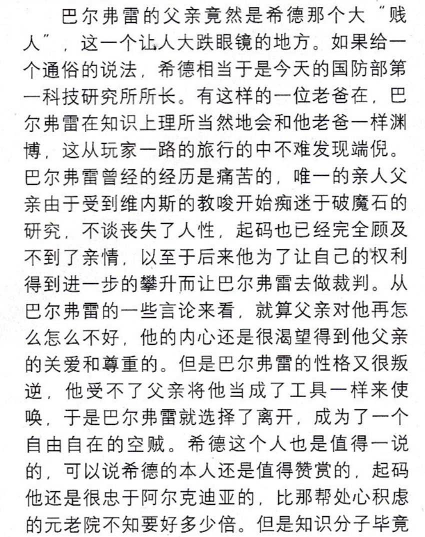
一位妇女站在车水马龙的马路中央喊道：“喂，警察先生，去医院怎么走？”
警察：“您在那儿再多站一会儿，就会有人送您去医院了。”





巴尔弗雷的父亲竟然是希德那个大“贱人”，这一个让人大跌眼镜的地方。如果给一个通俗的说法，希德相当于是今天的国防部第一科技研究所所长。有这样的一位老爸在，巴尔弗雷在知识上理所当然地会和他老爸一样渊博，这从玩家一路的旅行的中不难发现端倪。巴尔弗雷曾经的经历是痛苦的，唯一的亲人父亲由于受到维内斯的教唆开始痴迷于破魔石的研究，不谈丧失了人性，起码也已经完全顾及不到了亲情，以至于后来他为了让自己的权利得到进一步的攀升而让巴尔弗雷去做裁判。从巴尔弗雷的一些言论来看，就算父亲对他再怎么怎么不好，他的内心还是很渴望得到他父亲的关爱和尊重的。但是巴尔弗雷的性格又很叛逆，他受不了父亲将他当成了工具一样来使唤，于是巴尔弗雷就选择了离开，成为了一个自由自在的空贼。希德这个人也是值得一说的，可以说希德的本人还是值得赞赏的，起码他还是很忠于阿尔克迪亚的，比那帮处心积虑的元老院不知要好多少倍。但是知识分子毕竟是知识分子，处理的方式也过于单一，而且希德在面对自己时显得过于自负，以至于说出了“要拿神当踏脚石”的言论，但是最后只能是他咎由自取。希德其实到最后死得都还是很不甘心的，这也是他的一个悲剧，唯一值得欣慰的就是他还是理解了儿子叫他能逃避的还是尽量逃避的好，所谓“人之将死，其言也善”也就是如此吧。成为了空贼以后的巴尔弗雷内心一直都不是很自由的，所谓的自由只不过是用来掩饰他脆弱内心的一个幌子，巴尔夫雷全世界地的到处乱转，很大一部分程度的原因就是为了搜集破魔石的资料，要不然他也不会对此知道得那么多。在搜集了一些情报以后，巴尔夫雷终于找到了神授破魔石之一——黄昏的破片的所在地，于是巴尔弗雷和伙伴芙兰来到了王宫，一段故事由此展开。

其实巴尔弗雷找这些东西是为了什么呢，难道他也对破魔石感兴趣吗？不是，巴尔弗雷要是也痴迷于破魔石的研究，他不待在帝国的研究所里还要出来干嘛！所以说其实巴尔弗雷这么做的道理很简单，就是为了引起他老爸希德的注意。因为没有了黄昏的破片，希德的研究会受到很大的阻碍，而这时巴尔弗雷只要站出来，父亲的目光自然会聚集到他的身上，而且不是父亲对儿子的眼光，而是一种相互敌视的眼光。从心理学的角度上来讲，巴尔弗雷所做的其实是对父亲所抱有的一种带有人格缺陷




的爱，这在社会心理问题严重的日本是一个十分常见的现象，那就是既然长辈的不关注我，我就破坏引起他不关注我的东西，这样他的目光就会聚集到我的身上，我哪怕得到的是他的恨我都心甘情愿，因为毕竟他开始关注我了。所以说巴尔弗雷的所做作为，可以说都是为了让他的父亲来好好关注他一下，仅此而已。现在想来，巴尔弗雷是不是很可怜的一个人呢。

也许吧，巴尔弗雷在亲情上的做法确实欠妥，但是在我方剧情里，他所占的地位实在是太重要了。每一次遇到大事情似乎总是巴尔弗雷在帮大家一一进行缓和，我们可以看见在侯爵府邸里，公主与侯爵争执不下的时候还是巴尔弗雷跳了出来故意岔开话题，因为聪明的他知道，昂多鲁这样的精明的政客是绝对不会做没有把握的事情的。而他的身份——贼，似乎和公主所代表的贵族形成了尖锐的阶级对立，我方的六个人其实是一个很值得去研究的东西，因为这六个人里几乎涵盖了社会上的各个阶层，这从一定的程度上也能看出社会的一些影子。巴尔弗雷从一开场便说出了：“我就是故事的主人公”这样的话。包括我在内当时很多人也不过以为他这是开开玩笑罢了，但是一直到后来巴尔弗雷在海滩上说出了他的往事的时候，我才知道，原来他才是真正的主角。到了游戏的后期，梵已经能成熟地去看待事情，而不是像一个小毛孩似的毛躁，而公主也找了复兴国家的真正意义所在，这一切都有巴尔弗雷的功劳。雷塔斯也曾开玩笑地对巴尔弗雷评价梵说：“你收的那个徒弟还真的是不错。”。巴尔弗雷并不在乎别人介意他的身份，尽管公主一开始总以为他是个风流轻佻，利益至上的空贼。但是巴尔弗雷还是很耐心地去做他的事情，这一点值得我们去钦佩他的人格。冒着公主对自己的忌恨，巴尔弗雷以勒索的形式拿走了公主的结婚戒指，为的就是要她暂时放下自己的家仇，他已经看见了艾雪因为拉斯拉的死所带来的悲愤使得艾雪一天天地偏离了真正复国道路的走向。而这样最后受苦的只能还是百姓。巴尔弗雷曾对公主说：“等到有一天找到了合适的，就会把戒指送还给公主。”最后，巴尔弗雷已经做到了，公主望着那一个久违的戒指，露出了淡淡的笑容，但是一切也只能在回忆之中了……

很多人都在讨论艾雪是否喜欢巴尔弗雷，我认为有，而且是绝对的喜欢。说实话我从海滩那里就已经看出一些端倪出来了，这一对男女有戏（汗……），巴尔弗雷当时看艾雪的表情很复杂，但是隐隐约约还是有一层意思在那里面，而艾雪听说了巴尔弗雷的诉说后尽管很吃惊但是却没有大动肝火，而是问了很多巴尔弗雷这样那样的问题。我就觉得一个女人这么迫切的对一个男人产生好奇，无非两点：第一喜欢他，第二憎恨他。可惜第二点显然不是，于是底下的一切就已经顺理成章了，很多人抱怨最后在巴哈姆特坠落时艾雪的呼喊未免有些唐突，可我认为，就只做到这里已经是足矣了。毕竟两人的感情本身就发生得比较晚，再加上主旋律的原因，花过多的时间在感情上面难免会有些牵强。游戏最后留给大家回味的地方是很多的。但是最后巴尔弗雷还是以远走高飞的实际行动告诉了大家自己的选择。在这里未免又要说说，他和芙兰的关系，在向多位朋友请教以后，我觉得还是把他们说成是知己比较好。因为我从游戏的自始自终都没有能看见他俩有过什么感情的痕迹可以一说。不过芙兰是最了解巴尔弗雷的人倒是不假，你从他们连互相自嘲的默契口气就能看得出来。当然对于巴尔弗雷是不是真的对公主有意思我就不得而知了，但是最后巴尔弗雷还是选择了和芙兰一道远走高飞，浪迹天涯，可能他也是知道自己待在深宫大院里会很难受吧。至于公主我只能说她还是很怀念巴尔弗雷，毕竟他也是自己的恩人对他也曾经有过感情，他教会了自己怎么样去看待一个国家，这一点是至关重要的。

说到这里我觉得分析得差不多了，巴尔弗雷是《最终幻想XII》我方角色里最为亮丽的一道风景，他在无私地给予别人的同时，也把那一分分真情留在了自己的心底，但是这也少不了梵的功劳。如果没有了梵这种小人物，巴尔弗雷的光环也许会减轻许多。一个小人物见证了一场大战争，它虽然残酷但是对人也是一种磨练，梵和他的女友潘尼罗的经历还是应该值得我们去好好书写的。 **（未完待续）**



[冷笑话] 炎热的下午，有一根火柴头痒痒，挠啊挠啊，然后着火了，接着他就去医院，护士帮他包扎后，他就变成棉花棒了。

刺客信条

——服从或者死亡（上）

1191年，狮心王理查德从撒拉逊人（古阿拉伯人）手中重新夺回了港口城市阿克里。以阿克里为根据地，十字军继续南下前往耶路撒冷，打算以教会的名义再次收复这座圣城。而当时耶路撒冷的统治者正好是萨拉丁（Saladin），自从在阿克里被理查德打败一次之后，他已经做好了充分的准备，打算一雪前耻。

在理查德和萨拉丁之间的激烈冲突下，这片圣地也随之陷入了一片混乱，一些统治阶级乘机大肆剥削人民。此时，刺客组织的首领希南（Sinan）给了主角埃泰尔（Altair）一个重新赎罪的机会，他命令埃泰尔前往圣地杀死他指名的九个主要剥削者。只要能够顺利暗杀掉这些目标，圣地就会重新恢复平和，而埃泰尔也将会恢复他在组织中的地位。

以上是PS3大作《刺客信条》中的故事背景，而这次要向大家介绍的正是藏在这个故事背后的一段神秘而真实的历史。通向刺客世界的大门将会在我们的面前慢慢打开……



在刺客的时代里，服从刺客的命令就是惟一的法律。

TEXY BY 木叶丸

虽然我们每个人都期待一些令人惊心动魄的传奇故事，虽然大家都喜欢看到一些关于刺客遇上美女从而编织出一段浪漫传说等等的题材，但是有时候历史往往是很现实而残酷的。在中东的这个刺客世界里，一个普通的杀手是不会留下任何故事的，能被历史记住的只有那些首领。因为只有这些被称为"教长"的领袖才是被所谓的神圣般的存在，而其他的成员都只不过是一颗小小的棋子，他们的生命是为了完成教长的任务而存在的。

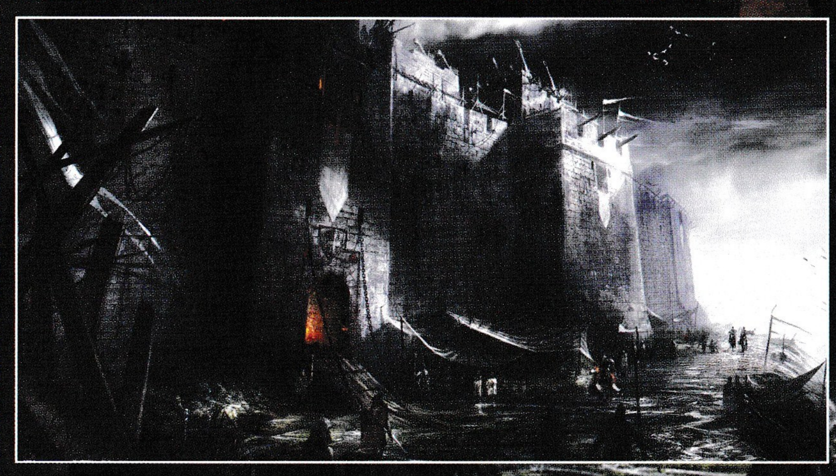
刺客的起源——依斯玛宜里教派

自从先知穆罕默德死后，共有四个人陆续继承了他的位置，他们被称为"哈里发"。这四位哈里发中的最后一位叫阿里，他是先知穆罕默德的女婿。阿里拥有着无数狂热的追随者，他们相信阿里是穆罕默德真正的继承者，同时坚信阿里的后代也会像他一样把神圣的职位一代代继承下去。然而实际上在阿里之后再没有人能像他那样统治着整个伊斯兰世界，而阿里之所以能做到这点是因为先知穆罕默德曾经亲自指名阿里为自己的继承人。虽然阿里的后代们没能达到他的成就，但是他们从伊斯兰教中发展出了一个分支"什叶教"，什叶教派的领袖被称为"教长"，对什叶教徒来说教长的重要性远远大于传统的宗教领袖哈里发。

第六代的什叶教教长贾法尔有两个儿子，长子叫依斯玛宜尔，次子叫穆萨。虽然贾法尔选定了依斯玛宜尔为他的继承人，但是很不幸地，依斯玛宜尔很早就去逝了。于是贾法尔又改立他的次子穆萨为继承者，然而当时依斯玛宜尔已经有了一个儿子，而且他在死前也宣布了自己的儿子为下一任教长。由于在继承人问题上产生了意见分歧，于是一个新的教派从什叶教派中分离了出来，这就是由依斯玛宜尔的追随者们组成的依斯玛宜里教派。到了公元九世纪，依斯玛宜里教派已经形成了相当大的规模，他们以叙利亚为根据地，开始和位于巴格达的阿巴斯王朝的哈里发作对。在十世纪的时候，依斯玛宜里教派已经在北非的所有海岸地区占据了绝对的统治地位。

在公元909年，一位依斯玛宜里教派的领导人乌巴伊杜拉成功占领了凯万（伊斯兰教圣地），并在那里建立了一个王朝，取名为法蒂玛王朝。六十年之后，法蒂玛王朝的军队攻占了埃及，随后法蒂玛王朝的领地横跨了整条北非海岸线，之后他们为王朝选定了一个新的首都——开罗。在法蒂玛王朝的鼎盛时期，它的势力从阿拉伯半岛开始沿着地中海海岸一直延续到叙利亚。然而在一个世纪之后，于1171年，伟大的伊斯兰领袖萨拉丁正式宣告了法蒂玛王朝的结束，萨拉丁日后在巴格达获得了阿巴斯王朝哈里发的称号。

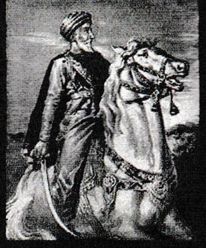
虽然法蒂玛王朝已经灭亡，但是依斯玛宜里教的政治影响力依然持续。早些时候在1094年，曾经发生过一次关于哈里发称号的争论，埃及的法蒂玛王朝选择了两位候选人中的一位，而在波斯和叙利亚的依斯玛宜里教徒们则更支持另一位候选人，这位候选人的名字是尼扎尔。从十一世纪晚期开始，那些拥护尼扎尔的依斯玛宜里教徒在波斯北部建立起了自己的领地，并且他们日后用自己的恐怖主义行为给世界留下了一个新的词汇"刺客（Assassin）"。



刺客组织的创立史

刺客组织的创始人
——哈桑·萨巴哈（Hassan-i Sabbah）

按我说的去做，而不是学我的方式去做——
Do as I say, not as I do。



哈桑于1050年出生在波斯的雷伊城，他的早年生活并不受人瞩目，但是据说在生了一次大病之后他的人生就完全改变了。之后他成为了一个依斯玛宜里教徒，在他的生涯早期哈桑就表现出了超凡的个人魅力，他光凭游说就夺取了他的第一座堡垒！接着他又秘密潜入了另一座号称无法被攻克的城堡，很快他就转化了那里所有的守卫，然后轻松地取得了堡垒的控制权，这座堡垒就是著名的阿拉姆特堡垒（Alamut）。

当哈桑夺得了阿拉姆特堡垒之后，他把这里改造成了他的指挥部以及训练基地。接着他把妇女、儿童、老人以及弱者全都驱逐出了阿拉姆特，甚至最后把他自己的妻子和女儿也都赶走了。他进一步强化了阿拉姆特堡垒的防御，在里面囤积了大量物资，可能甚至在那边建造了传说中天堂般的花园。

著名的冒险家马可波罗在关于刺客的记载中写到过：老人在自己的庭院里养了一些十岁左右的男孩，当他想把这些男孩四个一组送到花园里去的时候，他会让他们事先喝下麻药。然后这些男孩将会沉睡三天，在他们睡着的时候老人就让人把这些男孩抬到花园里面去。

在这些男孩醒来之后，他们会发现身处在一个美丽的花园中，四周全都是一些神奇的事物，然后他们就会认为自己是真的来到了天堂中。在接下来的时间里，男孩们将沉浸在歌声中，旁边陪伴着美丽的少女，他们所有的要求都将得到满足，这片花园将成为他们迷恋的天堂。

当老人想要杀掉某个人的时候，他就会把一个男孩叫到身边，然后对他说："去吧，孩子，去完成这项任务，我这么做都是为了让你能够再次回到天堂中去。"于是这些刺客们将会义无反顾地去执行这些刺杀任务。

阿拉姆特堡垒（Alamut）

阿拉姆特堡垒是位于波斯西北部地区的一座山间堡垒，在公元1090年到1256年之间，刺客组织将自己的大本营设在这里，其间这座堡垒成了世界上最大的刺客训练中心。阿拉姆特堡垒最终在1256年倒塌。



如果这个世界上存在天堂，那么他就在这里，就在阿拉姆特！——If Heaven is on Earth，it is Here，it is Here！

哈桑以阿拉姆特堡垒为根据地开始了自己的恐怖主义计划，他在这里严格地训练自己的刺客，然后把他们派往各地执行任务。这些刺客都是些经过精心挑选的年轻人，他们体格健壮意志坚定并且绝对服从哈桑的命令，而且任何一个表现懦弱或者不够认真的手下都将被他毫不留情地踢掉。传说哈桑经常会把那些不需要的孩子从他们的父母那里买走，然后把他们训练成绝对忠诚的杀手，这些杀手将会不惜一切代价去完成哈桑下达的命令，即使是死亡也无所畏惧。

年轻的刺客们开始时要先在领地内执行一些刺杀任务，那些领导人会在暗中观察他们的行动，以判断他们是否具备足够的决心，当他们通过考核后就可以去遥远的地方执行更艰巨的任务了。当刺客组织决定要刺杀一些重要人物时，他们往往会派出优秀而且经验丰富的刺客，此时刺杀时机的选择也是十分重要的，为了达到制造混乱的最佳效果，他们通常会在敌人准备进行活动的前一段时间暗杀掉他们的重要领导人。

这些具有信仰的刺客造成的威慑力是十分惊人的。有一次，为了向土耳其的苏丹（某些伊斯兰国家最高统治者的称号）桑贾尔派来的使者显示出他的力量，哈桑命令他的一个追随者当场割喉自杀，并且随后又命令另一个追随者从城墙上跳了下去。这些行为深深地震慑住了这位土耳其使者，他马上就和哈桑签订了停战协议。（以后另一位叙利亚刺客分部的领导人希南（Sinan）也用类似的方法威胁过耶路撒冷的统治者。）

但是即使拥有如此忠实的追随者，哈桑最终还是没能够取代哈里发或者苏丹的位置。1124年，哈桑死在了自己的床上，享年90岁。然而作为世界上数一数二的恐怖组织的首领，哈桑却并没有留下一个血统继承人，因为他亲手杀了他的两个儿子。其中一个儿子是因为在没有经过他授权的情况下对另一个刺客进行了攻击，而另外一个被杀则是因为饮酒。

刺客组织的构成

在刺客组织中，哈桑之下共有三个阶层，分别是：传教士、信徒和皈依者。最后一个皈依者团体是哈桑新加上去的，在传统的依斯马宜里教派里面并不存在这个成分，而这些皈依者们正是受过严格训练的刺客集团。皈依者身着白色外衣，然后配上红色的腰带、帽子或靴子。除了那些如何以最佳时机和最佳角度用匕首杀死敌人的杀手训练之外，这些皈依者还要接受语言、伪装以及以及宫廷礼仪方面的综合训练（因为很多暗杀的目标都是位高权重的官员或统治者），这样一来他们就可以随时打扮成任何角色去执行他们的任务。组织的领袖通常被称为“山之教长”，在他之下有三大传教士，他们分别统治着三个不同地区。在信徒和皈依者之后还有一个候选者阶层，这个阶层里的都是那些渴望进入组织的人，正在接受训练但是还没有正式加入。

成员培养步骤

哈桑把教派原始的教条从九条降到了七条（因为在依斯玛宜里教的教义中七是一个非常神秘的数字），他同时也相应地制定了七条培养组织成员的步骤章程。

第一步要求传教士必须掌握心理学，只有具备了了解别人心理的能力之后他们才可以为组织挑选合适的人选；

第二步要求大家要多多赞扬和鼓励那些有潜力的学徒，以培养他们的信心；

第三步鼓励大家多多质疑，以培养更高的智慧；

第四步要求那些学徒宣誓永远不背叛那些教给他们的“真理”；

第五步要求学徒记住依斯玛宜里教派是一个强大而神秘的组织，而这个组织是由一些世界上最重要的人支持着的；

第六步要求导师对他们的学徒进行测试，看这些学徒是否已经理解了他们的思想；

最后一步就是用寓言的形式给这些学徒讲解可兰经中的那些深奥的章节。

刺客组织的发展史

刺客组织的初代首领哈桑在死前叫来了两个他最信任的手下——基亚和阿布阿里，然后哈桑让基亚继承了他精神领袖的位置，而阿布阿里则负责组织里的军事和行政方面的事务。于是基亚成为了组织第二代的领袖。

成为组织领袖之后，基亚用同样的方式继续维持着刺客集团的势力，他着手建造新的堡垒，募集更多的皈依者，用恐怖主义的方式统治着民众。虽然波斯的苏丹桑贾尔对刺客的根据地阿拉姆特发动了几次进攻，但是并不能对他们造成多大的损伤。刺客们继续进行着各种活动，他们不断杀害各国的使者，并且曾经把抓到的一个著名宗教领袖扔到了火炉里。在每次大规模战斗中基亚派出的人通常不会超过两千，虽然人数不多，但是在这些纪律严明的刺客集团面前，那些普通的军队根本就不值一提。随着这些杀手们的活跃，刺客组织的势力慢慢地延伸到了叙利亚。

在当时，从埃及边界到北部亚美尼亚王国全都处在十字军的控制之下。在这种形势下，刺客组织的一位波斯领导人巴哈拉姆在叙利亚的巴亡之谷里攻占下了一座坚固的堡垒，并且以那里为据点将组织的势力慢慢地扩散了开来，并且相继占领了一座又一座的堡垒。在巴哈拉姆之后，他的继承人伊斯玛依尔把自己的一名手下安插到了巴格达（伊拉克首都）的一位高官的身边，在他的努力下，这名卧底的刺客甚至登上了巴格达最高审判者的位置。

至此为止，十字军已经在圣地度过了大约三十个年头了，而刺客组织也开始打算想要和十字军进行合作一起来对付巴格达的势力。于是刺客组织的首领和耶路撒冷的统治者鲍尔温二世之间秘密签订了一项协议，只要十字军把提尔城转让给刺客组织，他们就会为十字军打开巴格达的城门。

然而后来事情并没有进行得这么顺利。安插在巴格达的卧底刺客，也就是巴格达的最高审判者命令他的一名手下去打开城门，但是这名手下却把这件事情告诉给了大马士革（叙利亚首都）的军事指挥官。这位指挥官马上就杀了他，而且之后还处决了巴格达的最高审判者以及其他有卧底嫌疑的六千名相关人员。接着大马士革的驻军开始向十字军发动了进攻，并且把他们打得落花流水，之后这些十字军们只能逃到了其他一个受刺客控制的城市内。（未完待续）

下期内容预告——在下期小百科里我们将为大家继续介绍刺客的发展史，除了继续补完刺客和十字军的故事之外，还将为大家讲述刺客组织的后面几代领导人的故事。在这些故事里包括另外一名著名的刺客首领——也就是在《刺客信条》中登场的希南（Sinan），通过这些故事，大家可以进一步了解到刺客组织的繁荣及衰败。





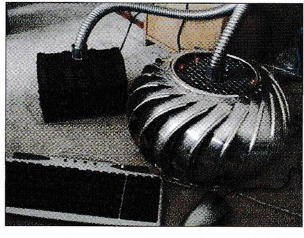


宝库大图鉴



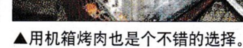
电脑的各种用途

“十一”长假外加中秋佳节，不知各位读者大人们假期过的可爽。音速本月最大感触是，许多平日里经常被我们忽视的东西，一旦失去后往往追悔末及。在电脑莫名罢工后我才意识到与“她”相处的那无数个日日夜夜是多么的美好啊！本期就特别为大家企划了一个电脑小特辑，与各位读者分享我的喜与悲（我这半年收集的图片啊……）。



▲电脑天生就是一个“积灰”的吸尘器。





▲用机箱烤肉也是个不错的选择。



▲真实版的“电子宠物”。



◀作为信息的载体，电脑也可以用来放点书。

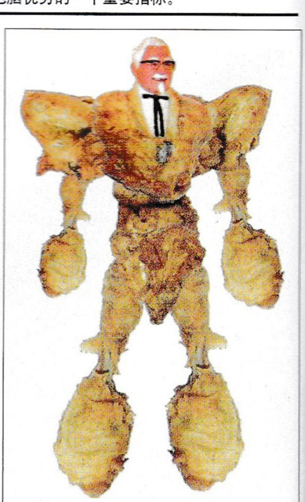
▲华丽的装饰性也是考察电脑优劣的一个重要指标。



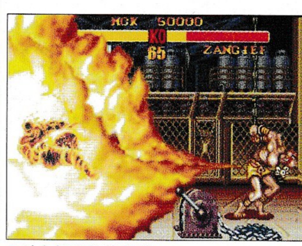
▲仅以此图纪念《皇牌空战X》的发售以及音速的飞行恐惧症……



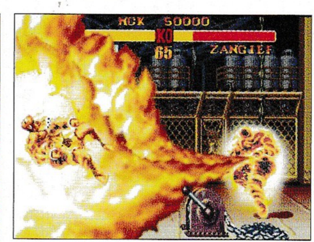
▲好久没有巨大机器人在市内活动的消息了，这次就为大家献上无敌的钢巴斯塔大活跃的照片。



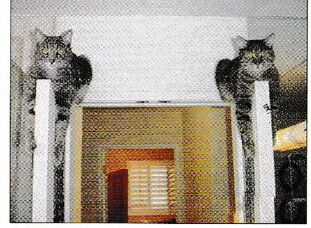
▲KFC限定版“上校鸡块”



▲达尔锡强化版火球。



▲该招式的基本原理尚且不明……



▲双猫把门！



▲反差



▲用力……再用力一点……吸……



▲大个子专用……



驱魔少年



《驱魔少年》是2004年起连载于《少年JUMP周刊》上由星野桂主笔的长篇漫画。故事的舞台是在假想的19世纪末，恶魔是以"机械"、"灵魂"以及"悲剧"为材料所制造出来的恶性武器。"千年伯爵"制造出这些悲哀的恶魔准备将世界带向终点。为了对抗千年伯爵，被神选中的驱魔师亚连等一行人将挺身而战。本作虽然是连载于《少年JUMP周刊》上，不过美型的人设还是使得它拥有了一批庞大的女性簇拥团，早在动画版决定上映之前，漫画版就已经是人气鼎盛，这样一部众望所归的大作自然是十月不能错过的盛宴哦！

地狱少女 第二季



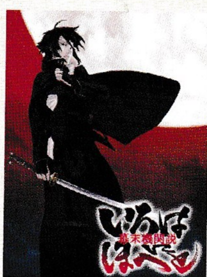
地狱少女又回来了，这次你是否也想死一次看看呢？严格来讲，《地狱少女》第一季并非是多么有内涵的作品，单纯的复仇—杀人的循环很容易使观赏者陷入到审美疲劳当中去。但就是这样一部单调的作品却足以制作第二季，这其中最大的功臣莫过于声优能登麻美子对阎魔爱这位无口少女的出色演绎了。当身着黑色振袖和服的地狱少女悄然现身、轻声问道："想死一次看看吗？"这番充满和式恐怖之美的场景又有几人能不心动呢？而第二季在情节上也做出了加强，阎魔爱不再像第一季中那样仅仅是一个为世人复仇的道具，同时新的地狱少女的加盟也让本作多了许多值得一看的亮点。

南瓜剪刀·陆军情报部三科



无论是文学界还是动漫界，战争永远都是人类争论不休的话题，而由战争引发的民众灾难更是一个经久不衰的题材。GONZO公司制作的新番动画《南瓜剪刀》也同样是基于这个基调上展开的。故事的舞台发生在战乱之后，战争给各地带来了深深的伤痕—饥饿、疫病、士兵的盗贼化。国土和人心的荒废让"战祸"愈演愈烈，为此而感到忧虑的帝国军决定设立陆军情报部第3课，俗称—Pumpkin Scissors（南瓜剪刀），负责战后复兴的任务。背负着沉重过去将生命置之度外也要完成任务的战士使得这部作品充满了浓郁的个人英雄主义的情节，但对于阶级、人性等多方面的思考使得本作还是具有较高的欣赏价值。

幕末机关说·伊吕波歌



本作是基于幕末动荡时代这样的历史基调而展开的，太平盛世的结束，预感到新时代即将到来的人们开始蠢蠢欲动，对未来抱有各种理想的年轻人互相碰撞摩擦，渐渐揭开了阴暗、骚乱、混沌的历史篇章。"霸者之首"是幕末时代只要拥有便可以获得天下的宝物，背负着"守护龙马、继承龙马意志"的信念、天赋异秉的"永远的刺客"秋月耀次郎手持月泪刀，执掌着封印"霸者之首"的能力在混沌的历史中留下属于自己的光辉一刻。本动画由Sunrise公司负责制作，总监督高桥良辅曾在《机动战士高达0083》、《饿沙罗鬼》、《装甲骑兵》等动漫饭耳熟能详的作品中担任监督。总体来说是十月新番中颇有内涵值得推荐的作品。

地上最强的新娘



这部新番讲述的是一个关于"先上车再买票"的奇妙故事——某日，代折罗不动心眼流师范代武术家犬冢云轩的独生子犬冢孝士面前突然出现了一位梳着怪异发型的萝莉，并称要与自己结合生下最强子孙。原来少女正是波夷罗一传无双流流范代·九头龙千太夫的独生女桃子，指腹为婚的桃子认定要尊崇父上大人的指示与孝士结合。一场热热闹闹的爱情喜剧就此拉开帷幕。对于这部作品最好的形容就是"轻松"、"暴笑"，单就是桃子脱线的性格就足以令人不断喷饭。如果你已经被繁琐的学业折腾得头晕脑胀的话，就来看看这部作品调剂一下心情吧。

死亡笔记



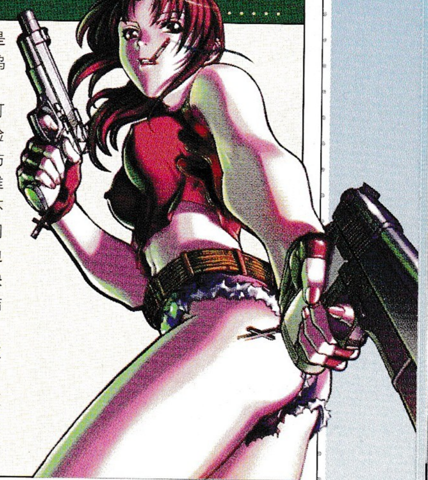
《死亡笔记》同样是连载于《少年JUMP周刊》上的长篇漫画，共108话。关于这部作品相信早已不用做详细介绍了，它的鼎鼎大名在国内几乎可以称得上无人不知无人不晓。高度的自信、精密的推理、环环相扣的暗杀、犯罪与侦探二者之间精神心理上的缜密较量都是《死亡笔记》的独特魅力所在，秉持着正义之名而杀害违法之人究竟是否称得上真正的正义亦是本作中争论不休的最大卖点。无论你是站在月的一方还是L的一方，无论对你来说《死亡笔记》是对人性的深层思考还是仅仅是一场全世界范围内的闹剧，这个十月，还是要体验一把DN独特的魅力的。

完美小姐进化论



世界上没有丑女人只有懒女人——《完美小姐进化论》再度证明了这句话的真理性。故事的主角须奈子是一个不折不扣沉浸在自我阴暗生活中的少女，不喜欢打扮自己、不喜欢与人类交往、不喜欢阳光、不喜欢闪闪亮的生物……然而她却被迫要与四位超级闪亮的男生一起生活并接受他们"完美淑女"的改造。一女四男的完美（？！）同居生活就此展开。你可以认为本作是为了满足怀春少女们不切实际的YY而诞生的快餐动画，但相信看过之后一定会让你无法丢下。各种无厘头的搞笑以及片尾木偶莫名其妙的舞蹈都足以令人大呼可爱，而本作的另一大功效就是让男性们察觉到其实你们身边的女孩子还不是那么糟糕……

黑礁 第二季

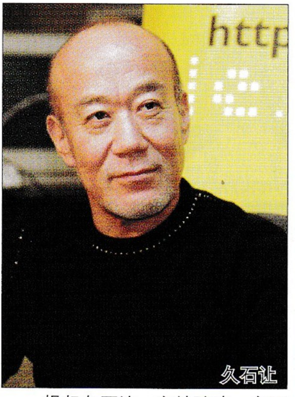


火爆枪战与性感美女的组合总是如此的诱人，对于长期以来被好莱坞式的枪战大片频频洗脑的我们来说，《黑礁》虽然是诞生在日本，却仍可凭借完全西化的场景对白让我们体验到一把惊险刺激的爽快感。第一季仿佛是将《黑礁》这个故事刚刚拉开帷幕，落魄日本公司社员跟随东南亚不法分子重塑人生拉单跑运输，终日周旋于一垂悬命之间，虽有美女伴身边但总被手枪指着脑袋也不是多么爽快的一件事。虽然草草12话便宣告结束，但第二季制作的消息接踵而至，也终于让我们意志到了制作方对于这块肥肉的垂涎程度是何等昭然若是。第二季目前已顺利开播，又可得见莱薇姐姐畅快淋漓的枪战和吐槽，真是幸福不已啊……

动漫速递

TEXT BY 雪风&吉祥天

久石让首场中国演奏会即将拉开帷幕


久石让

提起久石让，宫崎骏迷一定不会陌生，因为只要你留意每部宫崎大师动画的开头或结尾，就会看见这个名字——音乐：久石让。在你为动画中曲折的情节、宏大的场景、精细的制作而感叹时，是否同时亦被出色的音乐而迷倒呢？对于广大中国的久石让支持者来说，能够亲耳聆听一次大师的音乐应该是毕生的梦想吧，而现在这个梦想就要实现了！久石让老师中国三地音乐会即将于12月召开！这场巡回演出将在上海、北京、香港三地举行，演奏曲目包括众人耳熟能详的《幽灵公主》、《千与千寻》、《风之谷》等等。上海地区音乐会召开的时间为12月15、16号，地点为上海大戏院。

久石让(ひさいし じょう)1950生于日本的长野县中野市，本名藤泽守，是日本最多产，同时也是最具影响力的现代音乐艺人之一。在长达二十年的傲人音乐生涯中，他担任作曲、制作、编曲和演奏等多项工作，曾为超过二十部电影担任配乐工作，并曾四度赢得日本电影金像奖最佳电影配乐奖。久石让早年曾就读于日本国立音乐学院，修习作曲。1983年，经人介绍，久石让结识了宫崎骏，此时宫崎骏正致力于《风之谷》的创作。听过久石让创作的《风之谷》的印象音乐后，宫崎骏被深深打动了。虽然当时已经决定了《风之谷》的作曲是另一位有名的音乐家，但宫崎骏和高畑勋还是强烈推荐久石让。此后影片公映后更证实了宫崎骏的眼光，久石让为该片创作的配乐深深地打动了无数的观众以及评论人。因此次年宫崎骏成立GHIBLI(吉卜力)工作室后，久石让便一直担当宫崎骏动画的音乐监督至今。

GONZO公司剧场版动画《勇者传说》入选首届罗马国际电影节



10月13日，GONZO上属总公司GDH对外界宣布由GONZO公司倾力打造的剧场版长篇动画《勇者传说》入选了首届罗马国际电影节儿童向作品部门，并于10月15日至10月19日每天播放一场，儿童向作品部门最优秀作品赏最终获奖名单将于20日公布。

罗马国际电影节今年是第一次召开。日期为10月13日至10月21日。本次电影节有来自欧洲、北美、南美、亚洲超过100部的电影作品参加，届时将评选出最优秀作品奖、最佳男主角奖、最佳女主角奖等众多奖项。GDH公司长期以来一直立志于优秀商业动画作品的制作，而此次《勇者传说》入围首届罗马国际电影节，也使得GDH以及GONZO在世界动画领域获得了良好的评价。

《穿越时空的少女》荣获西班牙加泰罗尼亚国际电影节最优秀长篇动画奖



10月14日，正在召开的第39届西班牙加泰罗尼亚国际电影节宣布，细田守监督的动画《穿越时空的少女》荣获了动画部门最优秀长篇动画奖。

《穿越时空的少女》是日本著名SF小说家筒井康隆1967年出版的小说。这部作品曾经于1983年由大林宣彦监督改编成真人电影，至今仍享有观众们不错的评价。之后同名电视剧也相继问世。今年4月，漫画版也开始在《少年ACE》上开始连载。

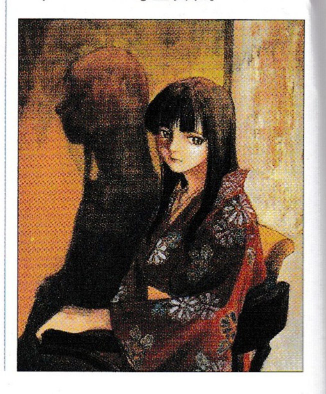
西班牙加泰罗尼亚国际电影节近几年对日本动画作品表现出了高度的重视与关注，宫崎骏的《哈尔的移动城》、SE公司的《最终幻想 神子降临》等作品都有先后参展。今年参选动画部门最优秀长篇动画奖的作品包括《穿越时空的少女》、《银发的阿基多》、《帕布莉卡》、《立食者列传》、《死者之书》、《Blood Tea and Red Strings》共六部作品，其中五部作品来自于日本。川本喜八郎先生监督的《死者之书》虽未能获奖，但主办方对于人偶动画能够达到如此高的技术水平还是给与了极高的评价。

最优秀短篇动画奖由英国乔安娜·奎因先生的动画作品《DREAMS AND DESIRES—FAMILY TIES》获得。

冬目景名作《羊之歌》将重拍真人电影版

在美国进行日本漫画出版和流通工作的会社TOKYOPOP近日对外宣布，他们刚刚获得了拍摄冬目景老师的人气漫画作品《羊之歌》的写实电影版权。众所周知，2001年的时候，《羊之歌》已由日本被拍摄成电影版，由小栗旬和加藤夏希共同出演，口碑还算不错。而这次美国公司TOKYOPOP又打算将《羊之歌》重新制作成电影，并且本着中西合璧的原则，电影版的制片人将由TOKYOPOP的CEO Stuart J. Levy先生担任，由日本方面负责原作和监督，在好莱坞修改脚本，聘请西欧的演员，在东欧拍摄。至此，我们对于这部本着东西文化合璧而创作出来的大杂烩作品的欣赏价值不得不抱以质疑。看过《羊之歌》的读者应该也都很清楚，这部作品中充满了日式传统气息，一砂与千砂那种被诅咒的血缘紧紧相连的情感体现了东方特有的深沉之美，而一贯喜好将情感做夸张性处理的欧美人是否能恰如其分的表现出这种爱还是个未知数。况且相对于千砂的柔弱娇小来说西方人的体形也未免太彪悍了些……

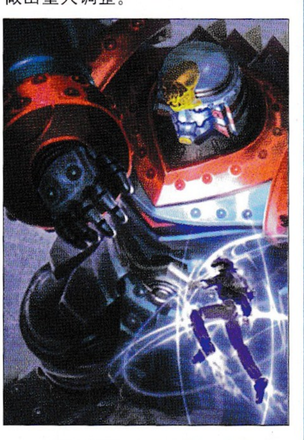
电影版的具体信息将在10月22日东京六本木召开的东京国际映画节共催企划TIFCOM内的Tokyo Project Gathering上发表。



《GIANT ROBO》40周年纪念再动画化！

在特摄剧和超级机器人系动画作品中享受极高声望的横山光辉老师原作的《GIANT ROBO（铁甲人）》将再度动画化，日前英文的官方网站已经开通。根据官网信息来看，动画的主人公依旧是草间大作，超级机器人的机体设定也保留原案，但关于登场人物和世界观将会作出众多调整。目前尚不能确定这部续作是以前动画版的重制版，还是讲述一个全新的故事，但无论如何，对于这部曾经陪伴无数人度过童年美好时光的机器人动画作品的回归，我们还是应该拍手称赞的。

《GIANT ROBO》诞生于1967年，是横山光辉老师绘制的一部漫画作品，当年还曾经拍摄成特摄剧，开创了巨大机器人热潮的时代。1992年，这部作品被搬上动画舞台，《GIANT ROBO：地球静止之日》的上映在日本国内外匀得到较高的评价。而2007年正是《GIANT ROBO》诞生40周年，制作一部新版的《GIANT ROBO》也的确是对这部影响了N代人的伟大作品的最好纪念。负责新版漫画剧本的依旧是《GIANT ROBO：地球静止之日》的监督今川泰宏，但动画版的制作小组成员将做出重大调整。



特别篇《蔷薇少女～序曲～》梗概剧情公布！

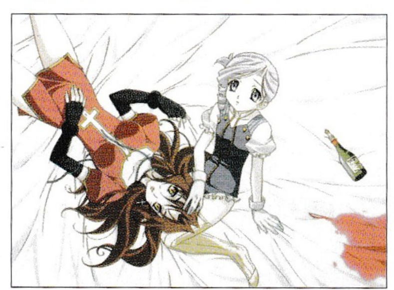
本次的《蔷薇少女》特别篇讲述的是类似于"前传"一样的故事，也就是水银灯和真红首次见面的时候的事情。而《序曲》的主角自然是大人气的主席恭灯大人！舞台是19世纪的欧洲，爱丽丝游戏开始之前。刚刚被制造出来的水银灯原本的个性并不是那么偏激充满仇恨，在水银灯的脸上时常可以看到非常温柔的表情。为什么后来的水银灯会如此的憎恨真红，在这部特别篇中将会作出明确的解释。

纯不小心弄坏了真红蔷薇造型的胸针。为了补偿，纯想要送给真红送一个新的胸针。但是真红强烈拒绝接受他的胸针，难道这枚胸针使真红想起她的过去吗？由这枚胸针引出了早已该被封存的往事……"可怕的水银灯根本不是水银灯！"这句话似乎是出自真红之口，究竟以前的主席是怎样一位温柔的少女，今年冬天便可以见分晓了。



此外，11月5日东京秋叶原还将会召开充分展现蔷薇世界的一日祭典《蔷薇少女》文化祭。活动内容包括游戏角、祭典小店铺、餐饮摊、《蔷薇少女》博物馆、cosplay以及纪念摄影角。本次祭典活动门票售价2500日元。

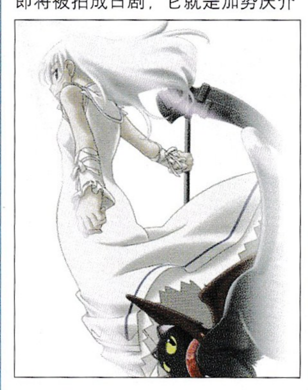
御姐LOLI之《天使特警》续篇制作决定



在9月29日播出的《凉宫春日的忧郁 SOS团RADIO支部》35期电台节目中公布了02年度的人气动画作品《天使特警》（英文名为Kiddy Grade，亦有中文翻译为美女讨伐二人组）将会制作续篇的消息。为什么这部动画的续作特报能够如此荣幸的出现在团长大人的电台节目中呢？那是因为为《天使特警》中的天才少女琉美艾尔配音的正是平野绫。《天使特警》原本就口碑相当不错，而现在决定制作第二季，虽不知是否打算借由团长大人的春风，但对于终于御姐LOLI控们倒确实是件值得庆贺的喜事。动画第一季讲述的是星历328年（西元二十五世纪），人类建立第一个殖民行星三百多年後，正是ES member大活跃的时代。《天使特警》中的两位女主角—性格开朗直肠子的艾克蕾尔，与外表青涩但成熟冷静的琉美艾尔，正是GOTT中神秘的ES member特警之一。从她们娇柔的外貌，完全无法想像艾克蕾尔是破坏力与速度超绝的怪力少女，而琉美艾尔则是身负能与超级电脑匹敌的情报处理能力、还能从指尖放出光线操作各式电子设备的活电脑。她们凭借着自己的特殊能力解决不同的事件。

电击文库人气轻小说《死神的歌谣》电视剧化决定

又一部电击文库的人气轻小说即将被拍成日剧，它就是加势庆介老师的《死神的歌谣》。《死神的歌谣》讲述的是手中握着长长的镰刀一身白衣的少女桃子是引导人们灵魂的死神，她可以触及到人的心灵感受到对世界快乐和悲哀。这是一个拥有无垢之心的死神降临人间，与人类之间相遇后发生的奇幻故事，是个令无数人为之感动的作品。说来也格外的巧合，年初之时，同属电击文库的《死神的歌谣》和《仰望半月之空》先后被做成6集的动画放映，而在《仰望半月之空》宣布日剧化后不久，《死神的歌谣》也接踵而至，这难道是电击文库捆绑销售的新策略？目前演员阵容尚未公布。



200名团员为平野绫贺生，团长大人喜极而泣

10月8号，人气声优平野绫在东京秋叶原举行了单曲《明日のプリズム》（9月6日发售）的PR活动，当天正值团长大人19岁的生日，主办方特意组织了由200名FANS组成的庆生团，给团长大人一个惊喜。FANS一起拉响礼花炮，并送上了生日蛋糕祝福。倍感吃惊的平野喜极而泣。平野表示，自己初次亮相的时候到场的只有20多个人，但是现在却有了这么多的FANS，多亏了大家一路的支持才能走到现在，今后也将更加的努力，请大家继续支持自己。



平野绫

《KERORO军曹》07年剧场版部分主要信息公布

上一期我们曾经为读者报道过人气动画作品《KERORO军曹》将要制作第二弹剧场版的消息，而在最新一期的《NEWTYPE》中则公布了更近一步的消息。此次新的《超剧场版KERORO军曹》将于07年3月与FANS见面，剧场版分为长篇和短篇两个部分。长篇命名为《超剧场版KERORO军曹2～深海的公主、是也～》，短篇命名为《小KERO　克隆球的秘密？！》。剧场版的总监督为佐藤顺一，监督分别为山口晋（长篇）和近藤信宏（短篇），脚本为横谷昌宏，人物设定为追崎史敏。而在这次的超剧场版中将会出现阻扰KERORO一行人侵略计划的新侵略者！



▲超剧场版2中将要登场的新侵略者形象

玩转FIGURE

TEXT BY 雪风



01 叶月猫耳洋装

《月咏》

种类：树脂涂装完成品　造型师：小幡贵比吕
比例：1/7　发售日期：2006年12月
发行厂商：GRIFFON　售价：14490日元



本品是一款树脂材质的手办，由于手办的生产量很少的缘故，本品的价格也是相当的高，1千多人民币的定位实在是令人望而却步。但这并不妨碍我们从艺术、收藏以及萝莉（=　=b）的价值对它的欣赏，小幡贵老师将叶月的调皮可爱从扭身的一个瞬间焕发了出来，握起的拳头似乎正要做出小猫的动作，微微翘起的嘴角露出一丝小恶魔般的微笑。叶月的洋装并没有着色，随风舞动的裙摆相当有棉布的质感，荷叶边以及褶皱的塑造也相当真实，从裙摆下方看上去还可以看到叶月穿着的南瓜底裤，如此用心设计的一款手办真是令人爱不释手呢。





02 凉宫春日兔女郎装

《凉宫春日的忧郁》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/6　发售日期：2006年12月
发行厂商：アトリエ彩　售价：7560日元

《凉宫春日的忧郁》动画第12集中团长身着兔女郎装现身文化祭热情演唱的经典场面想必SOS团员们一定还记忆犹新，于是本着将2D的经典画面还原于三次元世界的原则，凉宫春日兔女郎装也将于年底闪亮登场了！发售这款PVC完成品的アトリエ彩公司之前也曾推出过1096学姐的兔女郎造型（《游戏城寨》第13期中介绍过），而这次的团长完成品同样也是制作了红色、黑色、白色的三色版本供FANS选择。制作方在凉宫的表情绘制上非常的用心，特别是眼睛中的高光处理更是将团长的自信干练展现无遗。吉他和比克这些小道具也得到了忠实的再现，尽管定价在PVC涂装完成品中相对偏高，但确实是物超所值！



03 朝比奈实玖留女仆装

《凉宫春日的忧郁》

种类：PVC涂装完成品　造型师：宫园博久
比例：1/7　发售日期：2007年1月
发行厂商：海洋堂　售价：4725日元



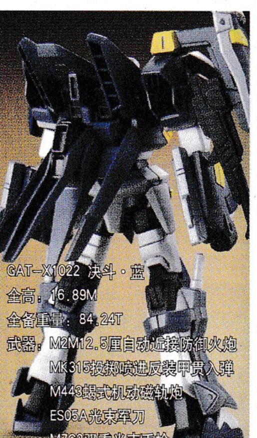
比起アトリエ彩公司将要发售的凉宫春日，这款出自海洋堂旗下的朝比奈学姐女仆装PVC完成品的价位比较能让国内的FANS接受，而且海洋堂一贯的高品质做工更是让人切身感受到了何谓价廉物美。朝比奈学姐完美的身材依旧是本作最大的卖点，为了能将学姐修长的双腿展露出来，女仆制服的裙摆被故意制作得很短，而学姐害羞得企图将裙摆向下拉的动作也非常吻合“萌”的定位。皮肤的上色上偏近于淡粉，透出一丝淡淡的性感味道，喜欢女仆又同时喜欢学姐的玩家们不要错过哦！




04 GAT-X1022 BLU DUEL GUNDAM

《高达SEED C.E.73—观星者—》





种类：ABS、PS等材质拼装模型
比例：1/144　发售日期：2006年9月
发行公司：BANDAI　售价：1680日元（含税）

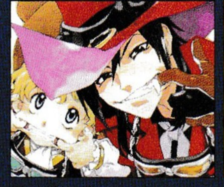
出现在《高达SEED C.E.73—观星者—》中GAT—X1022决斗·蓝高达是阿克泰昂工业公司以GAT—X102 决战高达为基础而开发的机体。决斗·蓝高达的火力强化装甲和光束剑得到了改良，背部装备了大型的推进器，机动性得到了特殊的强化，追加了M7G2双重光束手枪和MK315投掷喷进反装甲贯入弹，近接战斗能力相当优秀。另外，与ZAFT给决战高达装备的Assault Shroud不同的是决战·蓝的强化装甲全部都是PS装甲。本机由隶属于Phantom Pain的女性机师缪迪·霍尔克罗夫特少尉驾驶。BANDAI在这款模型的设计上参与了新关节，盘骨连接大腿处的零件独立了出来，使得左右大腿可以前后错开；然后大腿部分也分为两个零件，这样就可以将机体摆出一些较为夸张的动作了。






TEXT by 雪风

BLACK BLOOD BROTHERS 黑血兄弟



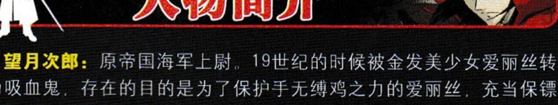





故事简介



10年前的香港被吸血鬼一族中具有超强传染性的"九龙血统"所袭击。为了与"九龙血统"对抗，人类与吸血鬼缔结了同盟战线。在这场名为"圣战"的惨烈战斗中，有一位吸血鬼手持银色长刀打败了"九龙血统"的始祖"九龙王"，他就是被称为"银刀"的望月次郎。但同时，次郎不但失去了自己心爱的少女爱丽丝，连好友卡珊也背叛了他。10年后的现在，望月次郎和弟弟望月小太郎来到日本为黑血（也就是吸血鬼，相对应的人类被称为赤血）一族开设的"特区"，"九龙血统"的再度觉醒将二人卷入了麻烦的事件中。为了安然守护小太郎直到他觉醒之日，次郎再度为所爱之人挥起银刀，新一轮的圣战即将打响！

人物简介

望月次郎：原帝国海军上尉。19世纪的时候被金发美少女爱丽丝转化为吸血鬼，存在的目的是为了保护手无缚鸡之力的爱丽丝，充当保镖兼情人。但刚转化的时候很弱小，只能充当人肉盾牌。在10年前的香港圣战中爱丽丝被杀的前提下大发神威做掉了"九龙王"，此后其英勇事迹被民众传为佳话。



望月小太郎：望月次郎的弟弟，金发碧眼的无邪正太。不怕阳光和水，他的出生包含着巨大的秘密。实际上小太郎是爱丽丝的转生形态，尽管小太郎并没有前世的记忆，但终究有一天小太郎将会以爱丽丝的身份觉醒。等待着这两兄弟的实际上是非常残酷的命运……

葛城耳子：耳子是人类，隶属于Company的调停机关，标准的无钱元气少女。在上班途中偶遇快被太阳光晒成灰的次郎，于是出手相救，从此结下了深厚的缘分。对于吸血鬼与人类的和平共处充满希望，在了解到Company并非是一个单纯的慈善组织后，决定帮助望月兄弟。

简评

吸血鬼题材一向是ACG界的大爱，这个在西方传统定义中青面獠牙、嗜血如命的恐怖生灵飘洋过海到了东瀛后，男性大多变成了美少、青、中年，女性则在萝莉与御姐中二选一。同时他们有很大的可能性是人类与吸血鬼所生的混血儿，例如《吸血鬼猎人D》；或者并不畏惧阳光、十字架、大蒜中的一种或几种，例如《增血鬼果林》；或者喜欢将强大的力量掩盖在懦弱的外表下，例如《圣魔之血》；亦或者背负着沉重的历史使命，例如《BLOOD+》。当然以上列举的这些尚不能完整囊括吸血鬼题材的全部作品，其它的诸如以萌为卖点的《月咏》、以血腥为卖点的《HELLSING》等等，它们的共同点是吸血鬼由一种单纯对血渴望的低等生物进化为有丰富情感的高智商生命体，几乎每一部作品都能够在上映当时造就一时间的话题。于是当我们回过神来才骤然发现，被吸血鬼的两颗犬牙在脖子上咬上一口留下两个洞竟然也成为了一件罗曼蒂克的事，而吸血鬼们对血液的挑剔程度也大为降低，由处女降级为女性，再由女性降级为人类，只要美型就全部可以推倒的呀……回归主题，《黑血兄弟》（因英文名为Black Blood Brothers，故以下简称3B）是今年的第二部吸血鬼题材动画作品，然而在气势上却明显输于Production I.G公司的年度大作《BLOOD+》。当然《BLOOD+》诞生于押井守和神山健治二人之手，注定血统高贵，一出生便备受瞩目；3B的整体制作阵容虽然也都是业界内的实力派，但与押、神二人对抗还是显得势单力薄，直观印象就是与那内涵挂不上钩呀……然而这只说对了一半，3B确实不是什么沉重题材的吸血鬼动画，因其原案就是宇野耕平连载于月刊《DRAGON》上的一部轻小说，不过若认为它就是一个空有华丽外表的花瓶那就大错特错了。几话看下来便会发现，制作方对动画的情节进展掌控得非常好，每一话都塑造了一个小高潮来带动观赏者的情绪，正剧与搞笑的穿插也使得3B不至于陷入到阴沉灰暗的个人英雄主义框架中去。同时，3B对于人物性格的塑造也比较极端，作品中根本见不到那种所谓的大众脸配角，而对望月次郎这个主角在帅气与贱格之间随意切换的性格足以令每位观赏者为之喷饭。总体来说，尽管3B算不上是什么内涵动画，但在快餐文化流行的当今，这样一部不需要费力咀嚼即可迅速消化同时又不失美味的作品，还是有值得推荐给大家欣赏的价值的。



THAT OTHERS MAY LIVE
——献给无名英雄的赞歌



TEXT BY 水果君

『天灾人祸是难以避免的。』

……好吧，以这句话开头并不是为了继续"命运之轮是不可逆转的"之类的无厘头演说，而是想以最平实的口吻来揭示这次最平实的主题——我们生存的世界并不太平，人与自然的关系也远达不到和谐世界的各项指标，空难、火灾、山体滑坡、泥石流、地震、沉船、海啸……这些危险但不陌生的词语时常以新闻的方式充斥在我们的身边，甚至，就发生在你我他之间。

JACK 登上铁达尼号的那一瞬间不会预知自己再没机会踏上这片陆地，2001 年 9 月 11 日的早上，离开家去世贸中心上班的人也不会知道几个小时之后会经历怎样的人间炼狱。不过这次我们探讨的主题不是要怎样才能避免灾难，而是那些以应付在我们看来发生几率如同中彩券的灾难为己任的工作人员们。

『"我的天空还未苏醒。"』

以前救援题材的作品在日本并不能算特别受欢迎，但随着人文精神的呼声越来越高，救援题材也空前发展起来，去年夏季热播的日剧《海猿》与今年年初放送的动画《Rescue Wings～复苏的天空》都是这类题材的作品。

平心而论，《Rescue Wings～复苏的天空》（下称《RW》）是一部无论在精细度还是在思想性都绝对无愧的优秀片子，它主要是通过主角内田一宏的视角来描述担任防空任务的航空自卫队怎样执行救援任务，但是值得注意的是，在日本的航空自卫救援队，救助范围并不仅仅只局限于空中，在各个领域运用世界上顶尖的拯救技术，在险境中进行连警察、消防员甚至被称为"海猿"的潜水员也解决不了的救助活动才是他们的工作，比起不少航空事故中的救助活动，灾难派遣性活动尤为多，因此他们被称为"救援队伍的最后武器"。全剧共 12 话，而还没发售的DVD版里则收录了从未播放的，堪称"感动最终回"的 TV13 话《最后的工作》，说这个 DVD BOX 会造成一时间洛阳纸贵倒有些夸张，不过说叫所有《RW》 FANS 望眼欲穿倒是真的。

严格来说《RW》并没有取得预定的成功，甚至可说与《海猿》判若云泥，由同名救援漫画改编的日剧《海猿》，放映期间收视率高居不下，剧场版—TV—剧场版的成功模式曾一度被FANS笑称为"《海猿》三部曲"，资料显示今年报考海上保安学校的人员比以往增加了 21.8%，今年 5 月放映的剧场版 2《Limit Of Love 海猿》，上映第一天和第二天的成绩是观众人数 69 万人，票房 9 亿 6400 万日元，约为前作票房的 4.46 倍。为此海上保安厅还特地在电影上映当天向全体剧组颁发奖状感谢，这种前无古人后无来者的大获全胜实在叫人想不佩服都难，而《RW》的仓促结局叫所有人都跌了眼镜，本想最起码能看到内田一宏成为救援机的驾驶员，结果内田留下一句"我的天空还未苏醒"就宣告了全剧的终局，一时间简直叫人接受不能。

其实这种结局我们应该早就预测得到，更何况动画与日剧本来就没有太多的可比性，《海猿》的演员，脚本与音乐都是一流水平，而且制作期间日本海上保安厅也给予了全力支持，无论是从巡航舰还是制服一律外借（真，真大方），这么看来日本空防部队对于《RW》的态度就有些过于严肃了，再有本来救援工作就与我们有着很强的距离感，相比《海猿》的热血主角仙崎大辅，内田一宏更像个闷骚的新丁，那些文艺的抑郁与间或的迷茫固然能引起涉世未深的年轻人的共鸣，然而对于一部冷门动画来讲，这与那些厚重又写实但不华丽的救援机一样，并不能成为最吸引人的卖点。

所以当 TV 动画第 12 集的最后ED《名も无き英雄～》响起来的时候，心里才会特别不是滋味。往高点精神面上说，就是有人会对这种人文色彩浓厚的作品很没辙，在没辙的同时很欣慰也很无奈，欣慰的是这部作品的每一话都没有辜负观众的行为，无奈的是，即使是这么写实又动人的片子，也没能改变它被迫戛然而止的命运。TV 版其中有一话，是在殉职战友的葬礼上播放死者最喜欢的一首歌，歌词神气曲调欢快，听者无不为之动容，而就是这种深沉又内敛的潇洒，却是当今习惯了速食作品的观众们所不能理解的人生哲学。但是，我还是觉得这部片子会引起那么一小部分人的关注，对于人性，对于生命。因此这种关爱才会带着足以让时间见证其真实的感动——就是你我他的这种驻足与侧目，总有一天会如蝴蝶效应一般在太平洋上引起一场飓风。

"潜水士的铁则是，为了心爱的人，一定要活着回来。"



这不能算是《海猿》里最动人的一句话，却是最心酸的一句。我们都知道，他们谁都有自己最心爱的人，每次出发之前也都会考虑回来的事情，但是隶属于东京警视厅警备部机动队爆破救援组的松田阵平在摩天轮中终结了他年轻的生命，一直觉得对女儿有所亏欠的下川队长在救援工作中甚至发誓"只要能救回女儿，死也没所谓"，而池泽真树抓住仙崎的手视线开始出现大片大片的空白，他被子弹击穿的颈部血流如注，而眼睛看不见的地方，挂念的是自己正在分娩的妻子与还未见面的孩子，仙崎在他身旁一边大哭一边拼命喊叫，其实他们是一样的，死者对人世尚有许多留恋与不甘，而被遗留下的生者却一样无助。

救援作品中永远不乏殉职的情节，每部作品总会有一两个人以化为炮灰的形式接受别人的缅怀与尊敬，只是他们牺牲的时候未必会叫人体会到什么真实感就是了，不过对于这种情况我们都熟悉得很：比起死者，更痛苦的永远是依旧要继续活下去的人们，祭典之后的痛苦和怎样慢慢接受突如其来的噩耗总是远远大于噩耗的发生与内容本身。所以无论是《RW》葬礼上播放的音乐还是《海猿》第九话中长鸣的汽笛无不是催人泪下的存在。反观内田一宏与"鬼军曹"本乡修二郎一小一老在KTV合唱那首神气无比的"菜鸟开着葫芦岛～"与仙崎等人平日里的恣意欢笑才突然意识到，对于他们来讲活下去，其实并不是那么容易的事。

或许正是因为深知自己所执行的工作的危险性，才会希望加倍珍惜自己心爱的人，仙崎大辅的傻气是《海猿》难得的笑料，扛着女朋友的自行车到处跑与收到礼物后高兴地拉着路人大叫都可谓傻得冒泡，池泽虽然在同事面前永远都是一副严肃的扑克脸，但是谁能想象得到就是这么一个沉默寡言的男人在家里却被妻子唤作"小真"，在同事们全都跑去看成人影片的时候一个人窝在寝室里认真翻看《给宝宝起个好名字》？本乡修二郎是个典型的铁面军人，内田一宏刚进小松救援队的第一天就被他狠狠臭骂了一顿，可也是这样一个一丝不苟的严肃男人，在家却是个女儿喜欢对其撒娇缠着讲故事的好爸爸，至于内田就更不用说了，这个新丁与仙崎都有着主角优越的好运气，"有女朋友"这一点叫他们身边的无数单身汉嫉妒得捶胸顿足，因为约会时被同事撞见而羞涩地要求对方不要讲给别人听……结果自然是"内田有个可爱的女朋友"第二天就成了全基地众人皆知的秘密。

至于为什么会找一个救援工作人员当自己的男朋友，仙崎说服环菜妈妈的话我很喜欢："阿姨，请

『"所谓同伴，就是以命相托的战友。"』

在救援漫画里似乎有个不成文的规定，主角一般都是热血的菜鸟新丁，而他身边总有一个喜欢深藏不露的同伴，能力比主角要高，是主角崇拜与追赶的对象，比如本乡修二郎之于内田一宏，比如池泽真树之于仙崎大辅，比如五味俊介之于朝比奈大吾。《消防员的故事》名气并不逊于《海猿》，可惜真人版并没有抽中一支上上签，朝比奈是有能力的，只是作为他的救命恩人五味的形象异常高大罢了，在第一次救火受到了几乎可以下"死亡通知"的重伤之后，本已经对火产生了极度的恐惧，却还是最终投入了救援工作的男人，这种时候惟有用"伟大的消防员"的评价才能表达对他的敬意。

池泽真树更不必说，"精英"的头衔一开始就对仙崎宣告了"我不会跟你合作很久的"，要不怎么说仙崎是个傻小子呢，他拼命拼命地努力着，想要得到池泽的认同，甚至以和对方PK引体向上作为留住池泽的条件，最后池泽一摊牌，仙崎才知道原来并不是瞧不起自己，而是池泽的眼睛出现了问题，患上了中心性盲目症。在《海猿》不乏这种感人的搭档，下川队长十数年在等一个人回来重新跟他组合成队，当初不得已切断了搭档的生命救援绳是一直纠缠他的梦魇，无论是怎样的客观条件不允许，事态必须的发展条件，这些的这些他与他的搭档都明白，却不能作为解释"抛弃了搭档，自己一个人活着回来了"的借口，这是救援工作人员对自己的责难，也是一场对于良心与生命的灵魂拷问。说起来仙崎大辅这个角色设定有些令人玩味，前搭档工藤殉职，池泽真树也没能与他一起工作到最后，剧场版2中甚至连他自己都一度遇险，好歹最后以主角的顽强意志挺了过来，是不是暗示着与他搭档的配角都要殉职呢……

《海猿》一开始就提出了一个问题：当在海下40米，只有一个氧气瓶，只够一个人安全返回的时候该怎么办。当时全体哑然，这是个不到实际发生之时就不能回答的困难问题，作为救援队员，没有人比他们更了解生命的宝贵，同样地，也没有人比他们更懂得同伴的含义，他们是同事，是朋友，是亲人，有些时候，他们甚至就是自己。

于是三岛回答："把氧气瓶交给体力最强的人，叫他平安返回。"可是仙崎大辅用实际行动回答了氧气瓶被压碎的三岛——他留了下来，陪三岛一起等待救援人员的到来——不是沉醉于流血的浪漫主义共同牺牲之中，他们只是想一起活着，并且活下去。

『"That others may live"』

在《海猿》中，教官曾经问学生为什么要成为一名海猿，大家的回答众说纷纭，说为了钱，为了生活，这是最诚实的回答，任何人都不该对此抱有质疑与非议，但是只要经历一次救援工作，当你看到那些处于急需救助的人的眼睛，你就会突然了解到自己工作的真正意义。《RW》里有一个叫人很难忘记的情节，在把伤员送往医院的途中，由于停电



原因飞机找不到合适的降落地点，这时地上的所有车辆车灯突然齐开，为飞机做了合适的导航，这时犹如交响乐般宏大的《男たちの试练》响起，实在叫人感动非常。而TV版的最后，黑底白字再次打出了第二话的标题——"That others may live"——也许有人还在生，一定要让更多的人活下去。

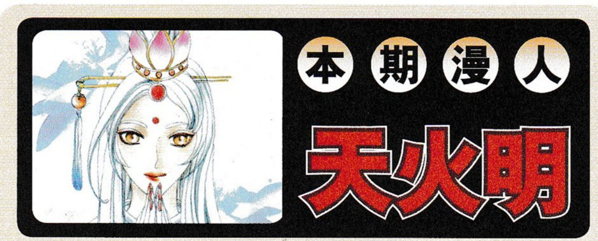
也许最先吸引我们的只是救援题材的新颖，也许最先吸引我们的只是设定的严谨与别致，但是不管是因为什么原因去看这样的作品，最后感动自己的，永远都是救援人员每次拼命地与绝望、危险战斗的情景。不放弃任何一个生命，是对生命的最高尊重，人文关怀如今已经俨然成了一股从世界各地吹来的劲风，怎样珍惜自己与他人的生命，怎样解读救援人员的工作，我想每个人心中都有自己的答案。对本乡修二郎"你这个半调子的新人，两次降落里肯定会有一次失败"的玩笑，内田一宏认真地回答说："如果是我，一定会做到测试100次，100次的完全成功。"就是这种坚定，才叫人有了愿意相信他们的力量。

只要这个世界发生天灾人难，消防员、山岳救援队、海上保安厅、航空自卫队就会出动，鲜少有人了解他们的真实面目，他们总是穿着相同的制服，戴着面罩全副武装，所以大家都叫他们共同的名字，叫他们救援人员，或者叫他们为无名的英雄。



END



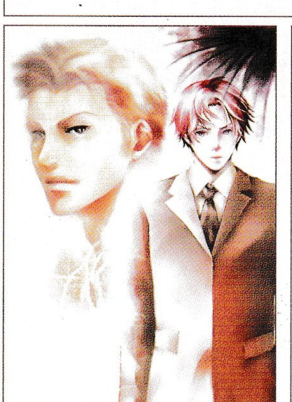


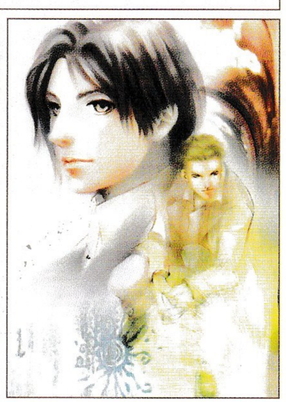
天火明是属于中国第一个同人社团TNT的社员之一，其社团人材辈出。因时间的流逝和生活的压迫，大多数社员都远离漫画原创界，但天火明为了追求当初的梦想仍在不断奋斗，经常会为国内原创小说插图或画封面，大家也能经常在国内大型的漫展里找到她的身影哦（笑）。



小资料

本 名： 梁嬰之
生 日： 6月28日
籍 贯： 广东
星 座： 巨蟹座
喜欢的漫画作品：《驱魔少年》《吸血鬼骑士》《BANANA FISH》
喜欢的漫画或插画家： 吉村明美、吉田秋生、安达充、高桥留美子、沙村广明、楠本MAKI、南Q太、今市子等
喜欢的动漫人物： 神田优、卡妙、亚修、犬夜叉……
喜欢的颜色： 黑、白、红
喜欢的音乐： 宗教音乐、中西古典乐、音乐剧&舞台剧（这两个算吗？）
喜欢的动物/植物： 犬科及猫科类哺乳动物、球根类水生植物
除漫画以外喜欢做的事： 看电影、上网、逛街、保养皮肤











吉祥天：哟，许久不见，来说说什么时候开始画你的第一篇漫画？
天火明：同人志《TNT》开始画第一篇长篇漫画，可惜没能坚持到最后，汗～

吉祥天：你前段时间回来搞国内动画吧，那你是如何看待现今国内的原创呢？
天火明：这是一个鸡和蛋的问题，市场和机会、个性和流行，怎么样才能启动完成一个创作和盈利模式，对现今整个华语漫画圈都是一个无解的课题，前途多难啊。

吉祥天：（远目）这也是没办法的事，你觉得中国漫画要想崛起最需要做的是什么？
天火明：很努力的看了十多年，从小看到大，从里看到外再从外看回里，还是看不透。真要说的话就是读者和市场的宽容度吧，少一点尖锐和，多一点嘉许，然后看到新刊上市尽量支持一下吧。如果本国的观众和读者都不去支持自己本土的产业，那么没有肥料的土壤又如何能孕育尚未结蕾的花朵。

吉祥天：那现在身处异地的你最大野望是什么？
天火明：目前最大的野望是明年带着自己的画集参加夏季的有明COMIC PATTY，不过前提是要先储够画稿。

吉祥天：现在工作跟画画有关？
天火明：算是有关吧，每年都在各地的同人贩售会（香港CW）间来回。



欢迎回来，我的主人



来自树妖：

hey～又见面了！今天天气不错哦～我是树妖！过了闲得好爽的暑假后，又要开始上学了！不过也终于可以开开心心快快乐乐的COSPLAY了～

算算～我COS已经玩了两年了！太感动了！数数～从火影到《RO》舞娘到《天上天下》枣真夜到《我的主人》女佣（PS：也曾COS过那个败家的主人）。《EVA》的明日香，然后就是《月面兔兵器米娜》，再是《飞跃巅峰2》中的诺诺……哇～自己COS过的角色越来越多，时间过得真快……人都老了！最近的COS的角色是《DOA》的小霞，感觉好玩，也很好笑，同时也得了一些自己也觉得好笑的奖赏……呃，有点无语～

这次各位现在见到的是我在06年7月漫展的照片……那天跑到没有冷气的地方照，真的好怕自己的妆溶掉……唉～玩COS还是冬天好啊！好期待冬天，穿得单薄点COS就不会流汗。最后总结，在新的生活里，希望自己的COSPLAY有所提高～希望各位多多支持我！谢谢～





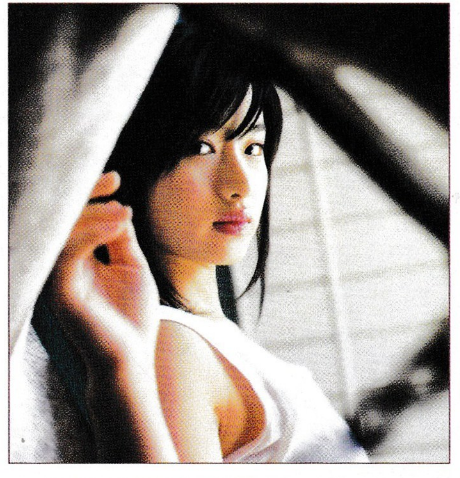







TIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BE
石原 里美
SATOMI ISHIHARA
身 份：演员
生 日：1986.12.24
血 型：A型
星 座：摩羯座
身 高：157CM
出 生 地：东京都
三 围：B82/W58/H82
兴 趣：古典芭蕾，Hip-Pop舞蹈，篮球，网球，古琴，钢琴
IE BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAU





石原 里美

SATOMI ISHIHARA

连续剧

2003.04 宠物情人
2004.07 水男孩2
2005.01 H2
2005.04 赤的疑惑
2006.01 护士小葵
2006.07 护士小葵特别篇

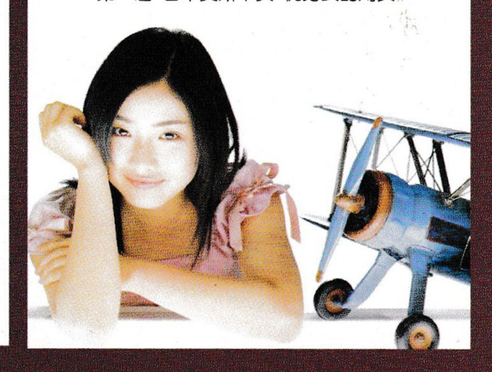
电影

2003.04 我的爷爷
2005.01 滑梯
2005.01 北之零年

获奖经历

第28届 报知电影赏 新人赏
第16届 日刊体育电影大赏 新人赏
第25届 横滨电影祭 最优秀新人赏
第46届 蓝丝带赏 新人赏
第13届 日本电影批评家大赏 新人赏
第27届 日本奥斯卡赏 新人赏
第41届 金箭赏 放送新人赏
第29届 日本奥斯卡赏 优秀女配角赏



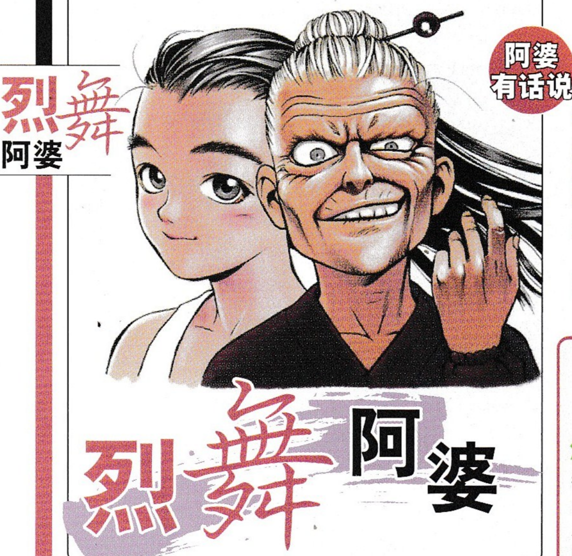







I LOVE R&R


BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES
石原 里美
SATOMI ISHIHAR
BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES
LEVELUP



阿婆有话说

新编报道！乱舞，就是levelup论坛的游戏综合区版主、UP TEAM组长，已经被阿婆招安过来了，他会在杂志上继续为大家服务的；雪风，ACG狂热者，与吉祥天同学一起负责制作动漫栏目，请大家期待他们的表现吧！

本期取消了原《看片吧》、《私房话》栏目，将电影部分并入新栏目《休闲BAR》，大家将在这里看到更多的流行资讯，欢迎大家在欣赏的同时也给它多提宝贵意见。

某日，XUN："形容婴儿走路用什么词比较好呢？"玛鲁斯："XUN哥，婴儿不会走路，只会爬……"XUN："那好吧！换一种说法，形容婴儿爬用什么词比较好？"吉祥天："蹒跚。"XUN："那形容幼女爬呢？"雪风："萌。"XUN："……"

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

1 本期杂志您最满意的栏目是？
2 本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
3 您对本期的特稿有何评价？
4 您对本期《levelup音乐台》的评价？
5 您对本期新增的栏目《休闲BAR》的评价？

奖品

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010
来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题T恤一件。

level14 读者来信获奖名单

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
程凯琳	唐山市	063600	杨欢烨	温州市	325000
王玲惠	贵阳市	550004	胡沁悠	合肥市	230026
汪梦梦	长沙市	410073	费沉毅	柳州市	545001
朱婧依	太原市	030024	叶燕	成都市	610041
陈磊	海宁市	314400	周丽	绍兴市	312000
董姝丹	南宁市	530021	董敏慧	杭州市	310011
胡子豪	重庆市	400010	徐靖仪	佛山市	528212
鲍苗苗	北京市	100087	颜天宇	深圳市	518052
卢亚男	徐州市	735588	陈婕	北京市	100089
吴宇昂	扬州市	225107	潘爽	柳州市	545007

读者自留地

10A读者意见选登

您对本期封面的评价？

福州 郑嘉琦：本期封面不错，把杂志介绍的主要内容直接放在封面上，让人一看就知道，只是与前几期差别太大，差点没认出来，还是建议回到以前的风格吧。

成都 邓凌：符合本期的主题，这是理所应当的，毕竟是每年一次的盛会呢！

上海 林竞：总觉得封面从本期才算是真正改版了，这种超级精简，一目了然的风格我很喜欢，主题鲜明，白色底色充分衬托出宣传海报似的图片，给人一种清新的感觉。

河北 丁泽超：封面非要赶TGS主题有些牵强，还是多用游戏人物吧。

阿婆：呵呵，特殊时期特殊对待，对于每年一次的东京游戏展，当然要用鲜亮醒目的设计来做主打了。大部分读者来信对LV14的封面表示满意，小部分读者觉得几大色块堆彻起来稍微有些单调，在以后的展会特刊中我们会注意平衡的。

您对本期TGS专题报道的评价？

广西 陈宗轩：图片太多了。

成都 邓凌：对于游戏的解说做得不错！，就是Showgirl图片太少了。

福州 郑嘉琦：只能算是一般，毕竟页数有限，不过选图都还不错。

广西 范敏：报道得很不错，内容很丰富，但是没用两到三页来放Showgirl的照片也太对不起我们读者了吧？

广东 黎伟滨：的确是够快的，让我第一时间了解到TGS的最新消息，不过深度就差一些了……

内蒙古 焦笠洋：还算详实，不过展区内容有些泛泛。

上海 林竞：不错，能够让我在最短的时间内获得最新鲜的资讯，但缺点也是同样明显的，由于篇幅和时间的制约，缺乏深层次的思考和评论。

阿婆：大家整体的意见比较统一，都是不满意页数啊……这方面我们会尽量争取的。

您对本期Prewiews加页的评价？

内蒙古 焦笠洋：怎么感觉还是少？（不好意思说出真心话了）

广东 黎伟滨：加页不是说不好，但我个人认为像《城寨》这种杂志的定位应该较多偏向于后面的一些非游戏的文章、专栏等特色内容。还有，我有个想法，那就是大家是否能抛弃传统的风格，用比较恶搞的方式来写新闻或者快报之类的，个人感觉还是挺有看头的。

广西 范敏：内容多但图片太少了，介绍的游戏虽然挺多，但太吊我胃口了，说真的我希望新作速报加页。

阿婆：新作速报是用图片信息去向大家介绍一款游戏，而Prewiews则采用的是文字信息，两种风格上是完全不同的，也希望读者们能够通过这两种方式来全面地了解一款新作。至于行文的幽默等等，小编们会根据游戏的风格拿捏，而黎玩友要的那一种……请看本页的八卦角。

您对本期音乐台的评价？

上海 林竞：我强烈建议本期音乐台改名为"咬舌音乐台"，为了挑战《乐克乐克之歌》，在同学面前保住Rap歌神（自封）的称号，本人已经被人们视为自虐狂……这歌真是十八禁……"《逆转》系列"我一直很喜欢，听到经典的BGM真是有一种说不出的感动！棒！

河北 丁泽超：超爱《乐克乐克》，更爱其主题曲！

广东 黎伟滨：还是一如既往地出色，特别是《逆转》的专辑很不错，还有，我爱你，朵拉MM……的声音^_^

阿婆：这期的音乐台没想到大家会这么欢迎，看来《乐克乐克》和《逆转》在玩家的心中人气很高啊！

上海 林竞：说句题外话，你们有没有给读者回平信呢？本人一直想看阿婆的亲笔字……希望阿婆的字能达到传说中的正楷水准……

阿婆：林同学可算是《游戏城寨》的元老级读者了，每期都能看到她的来信，我们的特制明信片正在设计中，很快就可以用它给读者回信了。

八卦角

在浣熊市看病，以病人为中心

《安布雷拉健康报》简讯：浣熊市医疗协会近日发表声明，本市医院今后不仅要把对疾病的诊治作为评价质量管理的标准，也要将"病人心理感受"，如对服务的满意度、治疗时间、所花费用等纳入其中，以提高医院的整体质量管理水平。"以病人为中心"不等于"以病为中心"。著名学者威斯克原来是一位医生，他发现在500万例死者中，80%的病人是被高额医药费吓死的，其余才是真正病死的，而所谓的"安布雷拉病毒问题"纯属竞争对手捏造，他认为，医生不仅要为病人解除病痛，更要重视"人"，给患者多一些人文关怀。

对"超级帝花"大赛的祈愿

《帝都娱乐周刊》评论：春雨欲来风满楼，不管"超级帝花"是春雨还是秋雨，在它梅开六度之前，媒体上几乎都有它的消息。在本届帝国华击有线台"超级帝花"的海选中，脱颖而出的50强首度齐聚帝都，"超级帝花、想战就战"的口号响彻帝国歌剧院。对此，总负责人大神一郎提出二点祈愿：一，"超级帝花"能否走出驾驶他人开过的老座机的圈子，让"超"字名副其实，也许，这个要求，让很多"准帝花"们为难；二，希望选手们淡泊名利，不要陷入惟名利是求的怪圈。

梵与潘妮罗在拉巴纳斯塔完婚

《达尔马斯卡国家报》娱乐版头条报道：巴林迪亚历710年9月17日，"梵潘"夫妇大婚终于在拉巴纳斯塔的王都大酒店举行了婚礼，艾雪女王、阿尔克迪亚国王拉萨及新裁判巴修均送厚礼祝贺。婚礼进行时，梵说："我不介意人家是否看好这段婚姻，我只会用行动证明。"处处可见对潘妮罗的爱，同时他还澄清潘妮罗真的没有怀孕，"我不是为Baby结婚。"梵希望婚后妻子能退居幕后，还说"男人打劫，女人管钱，我将财政大权都交给她。"

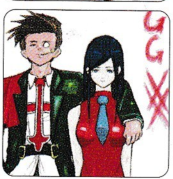
幻梦涂鸦坊

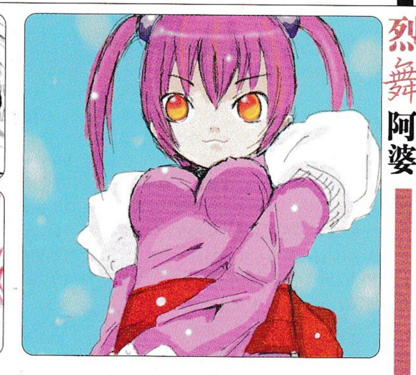
本期坐客涂鸦坊的零式逆转，无论是黑白还是彩色稿，都非常出色，技法已经相当纯熟，有笔触的感觉就是好啊……这期就选登几张他的作品给大家欣赏。











烈舞阿婆

涂鸦板地址：http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

阿婆交友栏！

ID wuyao1986
年龄 18
爱好 玩、吃、睡觉
自我介绍：……不知道，射手座
出没区域：猪笼城寨

ID 张某人 月夜传说
年龄 17
爱好 TV GAME、电影、音乐、看书、足球、聊天
自我介绍：武汉人，好学生
出没区域：恶魔城专区

ID 叶好
年龄 18
爱好 篮球、看书
自我介绍：一个无名的小"斌"，一个孤独的小"斌"，一个哭泣的小"斌"
出没区域：全区

ID 蝴蝶飞飞
年龄 22
爱好 无差别查找ACG资料、音乐、漫画
自我介绍：没有性格的人！有点孤僻，只在意自己和自己所爱的人……
出没区域：猪笼城寨、业界新闻综合区、机战区

ID Basketballwork
年龄 19
爱好 游戏、动慢、篮球、Rap
自我介绍：成都人也，从小就是街机和TV GAME迷！常在电子科大打球！
出没区域：猪笼城寨、PSP区

ID 假面超人 A3
年龄 16
爱好 打机、漫画
自我介绍：新中国的花朵、爱衣如命
出没区域：无双、传说、音乐区

本期宝贝——小纤儿



昵称：小纤儿
血型：O
身高：158CM
星座：双子座
籍贯：广东
职业：文员
爱好：画画、阅读
最喜欢的书：《小王子》、《漫卷西风》、彼得·梅尔的普罗旺斯系列
E-mail：uby289@yahoo.com.cn

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与／推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

精彩签名秀

yuyao1945：
灌水技术化；版聊隐藏化；路过大胆化；马甲多样化！

fan：
心情是工作的元素，激情是游戏的元素。
爱情是生活的元素，痴情是珍惜的元素。
友情是社会的元素，感情是必须的元素。
亲情是一生的元素，真情是感悟的元素！

Neo·Zero：
Life is a struggle……日子还要过……
品尝喜怒哀乐之后又是数不尽的troubles……
Everyday，有多少问题要去面对……
有多少夜痛苦烦恼着你无法入睡……

乐天BB：
人不猥琐枉少年！

安钰：
你这个坏女人，欺负我的男人，又欺负我的女人，抢我女人的男人，还呼喝我女人的男人的男人

songkai123：
普通攻击——无敌推倒流
特技——究级无双草
上级技——抹布必杀投
奥义——某人的电椅
密奥义——零式·凸斩
最终绝杀——终极召唤·杀人丸
究级绝技——重启的服务器
LU果然卧虎藏龙……

暗翼霜刃：
曾经有个女孩子要与我共赴黄泉——你再不还我钱，我就和你同归于尽！曾经有个女孩子要与我相约到下辈子——想追求我？下辈子吧！曾经有个女孩子肯为我而死——跟你在一起，我宁愿死！——以上言语事件和本人并无关系仅供娱乐而已。

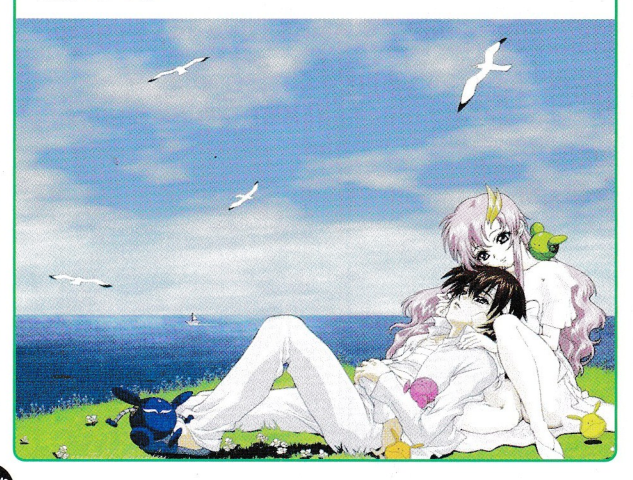
真武の天神波波：
当初出发的地方，现在亦成为了一个终站；或许有人会说这是回到原点之上，不过，这大可能亦是将历史重写的唯一方法；然而，历史已经是历史，人总要为明天而战斗；所以，一开始了之后，不管前面的是好是坏，亦只得向前跑；这就是人的命运，没有一个人能抗拒的。

levelup音乐台曲目 VoL.16

Believe NO.03

一曲《Believe》，人们与玉置成实华丽地邂逅。玉置成实给《高达SEED》带来的，是只属于她自己永不停息的动感与韵律，同样给大家留下了难以磨灭的印象。带给大家这首"FREEDOM G CONTROL MIX版"，希望大家能喜欢。

原文	翻译
言叶みつけられず　思わず触れた肩先 君はなんにも言わずに　冷たく降りほどく ほんの织细な误解から　幼い爱は崩れてく そんな悲しい颜は见たくない	找不到适当的言语 我下意识的抚着你的肩 你不发一语 冷冷的将它挥开 微不足道的误会 令稚嫩的爱情瓦解 如此悲伤的脸 我不想见
梦さえ无くしても　その微笑みだけ舍てないで この胸辉いていて	纵使没有梦 惟独割舍不去你的微笑 仍在我胸中闪耀
いつか誓う仆ら　この手で筑く未来は 必ずこの惑星で　君がどこにいたって だけどいまは二人せつなく　そらした瞳 出逢えることを信じて	我们曾经发誓 携手共创的未来 一定会在这个星球 不论你在何方 然而如今你我心碎 避开的眼神 仍然相信着邂逅
一绪に眺めた星空　几つも光流れてた 思いではまだ消えたりはしない	一同眺望的星空 无数的星光飞逝 回忆不会流逝
耳を澄ましたなら　口笛で吹いたあの唱の フレーズ闻こえはじめる	竖起耳朵 口哨吹出的那首歌 我这才听见了歌词
そして空の向こう　心が描く明日は も一度あの场所で　君の邻にいよう きっと仆ら二人これから　驱け抜けていく日々に 意味があるのなら	然后在天空的那一边 描绘心灵的明天 让我再一次回到那里 待在你的身边 从今以后 有你有我共同奔走的每一天 一定都有意义
いつか誓う仆ら　この手で筑く未来は 必ずこの惑星で　君がどこにいたって そして空の向こう　心が描く明日は も一度あの场所で　君の邻にいよう だけどいまは二人せつなく　そらした瞳 出逢えることを信じて	我们曾经发誓 携手共创的未来 一定会在这个星球 不论你在何方 然后在天空的那一边 描绘心灵的明天 让我再一次回到那里 待在你的身边 然而如今你我心碎 避开的眼神 仍然相信着邂逅



玉置成实小特辑



姓名： 玉置成实（Tamaki Nami）
出生： 和歌山县
生日： 1988年6月1日
星座： 双子座
血型： O型
性格： 勇往直前，十分好强
就读： 神奈川县立大原高等学校
家庭： 父、母、兄、姐、狗、猫3只
尊敬的人： 珍妮特·杰克逊
喜欢的食物： 干炸、甜瓜面包
讨厌的食物： 鳗鱼、纳豆
喜欢的颜色： 红、黑

乘坐高达起飞的少女

玉置成实这个名字，取自"为了将来能够获得很多成功的果实"之意。她作为一位舞蹈型的歌手，11岁的时候，就用自己精彩的表演通过考核顺利进入舞蹈学校就读。当时她已经受到多方注目。两年后，她参加Sony Music Audition的应试，凭高水平的舞蹈表演和清澈嘹亮的歌声，吸引了四周所有的目光。

从2002年10月开始播放的《机动战士GUNDAM SEED》，除了开创了高达动画史上商业奇迹外，更是让所有高达迷们记住并喜欢上了玉置成实。幸运的她正好在Sony Music急于为《SEED》寻找新人歌手时出现，并且完全符合SEED音乐监督浦上靖夫要求的"歌声能够展现高达世界的热情"与"年龄和动画主人相仿"。

14岁出道的玉置成实，虽说长像平平，但歌声却是力大无比，听过《Reason》和《Believe》的人一定不会忘记她的高音，那激情似火却带有催人奋进的声线，感染着每一个听众的心。她清澈的嗓音让每首歌都充满了想要突破的动感，对未来的充满无限希望，将流行、摇滚、欧洲Trance舞曲风格都融合在其中。无论是舞曲型态的作品或是感情丰沛的抒情曲，小小年纪的她表现淋漓尽致，虽然大多数歌曲充满着电子元素，但听过之后让人完全感受到那滑而不腻的畅快感。

成名之路

2001年－2002年
参加Sony Music Audition，大唱DESTINY'S CHILD的《Survivor》。用她高水平的歌舞表演吸引了星探。这就是成实的初次亮相。

2003年4月23日
推出个人的第一支单曲《Believe》。成实带领众人跳舞的PV成为话题，勇夺了Oricon榜第5位。

2003年7月24日
推出第二支单曲《Realize》，首日排名第3位。

2003年7月31日
分别在涉谷、新宿、台场、大阪、福冈进行演公演，吸引了很多观众。

2003年11月12日
推出第三张单曲《Prayer》。

2004年1月31日
东京池袋sunshine喷泉广场举行《Shining Star 不忘》发售纪念活动（小型实况录音＆首次的合作会）。身后的100名伴舞人员一时成为话题。

2004年03月10日
《第18届日本金碟大赏》获得年度新·艺术家奖。

2004年04月10日
首次海外演出。来香港担任《HK Performing Arts Academy》表演嘉宾。同时出席《SUNRISE&GUNDAM FESTIVAL》的演出。

2004年07月14日
推出第五支单曲《大胆にいきましょう↑Heart&Soul↑》，Oricon榜首日排名第12位。

2004年11月10日
推出第六支单曲《Reason》，Oricon榜首日排名第2位。

梦的延续 NO.11

（网友月叶点播）　◆演唱：YOUNHA　◆出处：《Touch电影版》插曲

还记得那个夏天吗？关于青春、关于梦想，淡淡的初恋，邻家女孩的背影，那是一段悲伤而又美好的回忆，感动一直留在心底。未敢忘怀的青春，不愿背弃的梦想，《Touch》是和也、达也、小南及你我的回忆……

Life is Like a Boat NO.11

(网友唏嘘的须根点播) ◆演唱：Rie fu ◆出处：《BLEACH》

原文

Nobody knows who I really am
I never felt this empty before
And if I ever need someone to come along
Whos gonna comfort me, and keep me strong

We are all rowing the boat of fate
The waves keep on comin and we cant escape
But if we ever get lost on your way
The waves would guide you thru another day

遠くで息をしてる 透明になったみたい
暗暗に思えたけど 目拔しされてただけ

祈りをささげて 新しい日を待つ
鮮やかに 光る海 その果てまで

Nobody knows who I really am
Maybe they just dont give a damn
But if I ever need someone to come along
I know you would follow me, and keep me strong

人の心はうつりゆく抜け出したくなる
つきはまた新しい周期で 舟を連れてく

And every time I see your face,
the oceans heave up to my heart
You make me wanna strain at the oars,
and soon I can see the shore

I want you to know who I really am
I never though Id feel this way towards you
And if you ever need someone to come along
I will follow you, and keep you strong

旅はまだ続いてく穏やかな日も
つきはまた新しい周期で 舟を照らし出す

祈りをささげて 新しい日を待つ
鮮やかに 光る海 その果てまで

And every time I see your face,
the oceans heave up to my heart
You make me wanna strain at the oars,
and soon I can see the shore

運命の船を漕ぎ 波は次から次へと私たちを襲うけど
それも素敵な旅ね どれも素敵な旅ね

翻译

我到底是谁无人知晓
我从未感到如此空虚
究竟是否需要一个人来给我安慰，让我坚强

我们驾着命运之船
波涛阵阵涌来，让人无处可逃
但若迷失方向，海浪会引领你再见朝阳

在远处叹息不止 犹若变得虚空透明
即便在黑暗中也能寄托思念 也不过是自欺欺人

呈上虔诚的祈祷 静心等待着崭新的一天
大海反射出灵动的光华 向着天之一方无限延展

我到底是谁无人知晓
也许是因为没谁在意
但若真需陪伴，我知道你会跟随，让我坚强

心思亦慢慢浮现 渴望着就此逃离
又是一轮新月 带上心情踏上旅程

你的脸庞，每每令我心潮澎湃
你让我想抓紧双桨，不久便会陆地在凝望
四顾苍茫……何时能见岸在前方

想告诉你真实的我
未曾意料在我心中你已占据如此分量
若你需要陪伴，我会跟随，让你坚强

旅途尚未结束 平静的日子也照旧继续着
又是一轮新月 心情也由此显现清晰轮廓

呈上虔诚的祈祷 静心等待着崭新的一天
大海反射出灵动的光华 向着天之一方无限延展

你的脸庞，每每令我心潮澎湃
你让我想抓紧双桨，不久就见岸在前方

我们驾着命运之船 即便波涛阵阵涌来，让人无处可逃
旅行依然精彩 无论如何旅行依然精彩



推荐理由：独特的嗓音加上优美的钢琴和吉他伴奏，能让听者的心绪一下子平静下来，歌词更是在述说生命的真谛。最重要的是，这首歌是我最喜欢的动画的ED，所以特别推荐给大家！

祝福的话：十一月是我最好的朋友小鱼的生日，在这里我要祝她生日快乐，无论发生什么事，我都会一直在她身边守护她！

声优堂

能登麻美子（Noto Mamiko）

生日： 1980年2月6日
籍贯： 石川县
身高： 163CM
血型： O型
兴趣： 舞台鉴赏、电影鉴赏、插花
所属事务所： 大泽事务所

主要角色：
《青出于蓝～缘～》——相泽千鹤
《犬夜叉》——铃
《草莓100%》——东城绫
《X战记》——桃生小鸟
《魔法老师》——宫崎和香
《成惠的世界》——七濑成惠
《MONSTER》——安娜·利贝尔德
《校园迷糊大王》——冢本八云
《暗与帽子与书之旅人》——东叶月
《柯赛特的肖像》——斋贺由布
《地狱少女》——阎魔爱

近几年的动画看的比较多的朋友，应该经常能够在CAST中找到能登麻美子这个名字。几年前的她还只是默默无闻，偶尔在一些动画中出演几个龙套角色的三线声优。这几年能登麻美子在声优界的地位开始确立，出演了不少由她自己主役的作品，而今年能登麻美子的事业更是蒸蒸日上，仅从出演列表来看，她的活跃程度在众多女声优中也绝对是数一数二的了。《妄想代理人》、《校园漫步》、《忘却的旋律》、《圣母玛丽亚保佑》、《舞-HIME》、《校园迷糊大王》……这些作品中我们都可以领略到她那气质美少女的温和之声，而在《MONSTER》与《地狱少女》中，又可以感觉到她的演技和声线的跳脱。

能登麻美子走的基本是可爱温柔一路的声线。最早给人留下深刻印象的就是她在《犬夜叉》中所扮演的玲，纯真可爱，自然不做作，听了让人油然而生疼爱之情。后来的《X战记》里，她为桃生小鸟的配音，声音像水一样温柔。而最近"八云控"的增多，功劳大半也要归属于她的声音清冷，不带感情、不沾人间烟火气的味道吧。

（请结合音乐台的CD欣赏）

柴田一：これは……
柴田一：这是……
柴田一：阎魔爱？
柴田一：阎魔爱？
仙太郎：捉まえた
仙太郎：抓住你了
阎魔爱（幼年）：やーだ、放して仙太郎
阎魔爱（幼年）讨厌，放开人家啦，仙太郎
柴田鸠：仙太郎？
柴田鸠：仙太郎？
柴田一：地獄少女と仙太郎……
柴田一：地狱少女和仙太郎……
柴田一：二人は幼馴染だったのか
柴田一：原来他们是青梅竹马？
阎魔爱：来たのね
阎魔爱：你们来了
柴田一：地獄少女
柴田一：地狱少女
阎魔爱：まだ残っていた
阎魔爱：还有剩下的
阎魔爱：忌まわしい血は絶えていなかった
阎魔爱：忌讳的血缘还是没有断绝
阎魔爱：その血は私を惑わせた
阎魔爱：这个血缘使我困惑
柴田一：忌まわしい、いったい何を言ってるんだ
柴田一：忌讳的血缘？你到底在说什么？
阎魔爱：やめて、やめた、お願いやめて！お願い……やめて！
阎魔爱：不要、不要啊！求求你们不要啊！拜托了……
柴田一：鸠、大丈夫か？
柴田一：小鸠，不要紧吧？
柴田鸠：埋められた……埋められたの？
柴田鸠：被活埋了……你被活埋了吗？
柴田鸠：あなた、仙太郎さんに？
柴田鸠：你被仙太郎……
阎魔爱：もう一度殺そうとしてるの？
阎魔爱：还想再杀我一次吗？
阎魔爱：时を越えて、またあの时のように
阎魔爱：超越时空、像那个时候一样
阎魔爱：私はすべてを受け止めたと言うのに
阎魔爱：我已经接受了一切
阎魔爱：私は杀されたりしない
阎魔爱：我不会被杀死
阎魔爱：消えてしまえ！
阎魔爱：给我消失吧！
轮入道：やっぱりここか
轮入道：果然在这里
一目连：だめだおじょう！
一目连：不能这样，小姐！
骨女：やめるんだよ、感情で人を杀めちゃいけない！
骨女：不行啊，不能因为感情而杀人！
轮入道：おじょうが地獄へ流されるぞ
轮入道：小姐会被抛下地狱的！
阎魔爱：私はそれでもかまわない
阎魔爱：即使如此我也不在乎
轮入道：いけねえ、憎しみに心を支配されちまってる
轮入道：不好了，她的心已经被仇恨支配了
一目连：逃げろ！
一目连：快逃！
轮入道：何してる、急げ！
轮入道：还在干什么，快走！
一目连：おじょう、やめるんだ！
一目连：小姐，住手！
阎魔爱：消えろ！
阎魔爱：消失吧！
轮入道：おじょう～！
轮入道：小姐！
一目连：おじょう！！
一目连：小姐！
阎魔爱：私はかまわない……この恨み、地獄へ流すがいい
阎魔爱：我不在乎……让我的怨恨，传到地狱去吧！



因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

大寨门 天下玩友是一家

玛鲁斯

i 购入电磁炉一个，这下饿了就不用跑到楼下买碗面了。（XUN：你还会做饭？玛：煮方便面、干泡方便面、油炸方便面、鸡蛋方便面、虾仁方便面……）

ii 看样子《三体》终于是要完结了，近几期简直可以用峰回路转来形容，各位科幻迷们绝对不容错过。据说《三体》只是大刘明年长篇的一个序，救命啊……

iii 人往往要经过一些重大变故才能达到自身转变的，是谓当头棒喝。一休禅师说得好："佛界是要经过魔界才能达到的。"

iv UP TEAM一周年了，伴着它一起成长的大伙们，生日快乐！

v 公元前4世纪亚里士多德就说过：最好的宣泄方式就是揍上司。



▲皇牌空战X……还是没到货，害得我终止了这几个月来截稿日前必玩大作的记录。

吉祥天

◆ 得知久石让要来开首场中国演奏会，心情异常高兴，一直以来都希望能在现场听《幽灵公主》的音乐，现在终于等到了这个机会，无论如何都要去香港参加这个盛会，不过首先要去订票，票才是最大的问题Orz

◆ 小时候弟弟们经常皮肤过敏，我都从不当一回事，而这回雪风的变"烧酒虾子"的过程让我大开眼界。当询问医生雪风是为何过敏时，医生却一脸不屑说"有时候过敏是不讲究原因的"……白衣的神啊，您的回答真让我Orz

◆ 雪风喻为神作的《星象仪》到手了，而我则首先被其壮大星空景观折服，然后再为其优美动听的音乐而赞叹。看着一堆堆的星星，就会不自觉地想起莱因哈特想要把星星掌握在手的情景……



雪风

☆ 过敏是一种奇妙的生理反应，它的起因是由于人体免疫反应的灵敏度超出了应有的程度和范围，从而对外界的一些刺激产生皮肤瘙痒、红肿、炙热、疼痛等一系列不适症状。没错，我现在就在过敏中。第一次写小编寄语就在大谈医学常识总觉得不太对劲，可是难得我会全身红肿好似一只蒸熟的虾子，若不借此机会炫耀一下怕是以后就没有机会了……

☆ 久等多日借了台PSP终于玩上了被我个人誉为神作的《星象仪》。大气磅礴的音乐配上满屏的"坏点"，令人心醉于浩瀚的宇宙之中。吉祥天称她从这个游戏中感受到了《银英》，而我则从这个游戏中感受到了永恒。为了《星象仪》也要买PSP呀！（似乎本末倒置了）

六段音速

○ 在正式到编辑部工作之前，一直认为能把爱好和工作相结合是再幸福不过的事情了。然而从真正离开校园、踏入社会的那一天起，这种想法也在一天天转变，毕竟个人爱好在很大程度上只是一种消遣，但工作强调的则是严谨的态度和强烈的责任感。现在回忆起当初"做游戏杂志编辑不就是打游戏嘛"的单纯想法时，也会不禁感慨自己曾经的年少无知。现实生活中的成长与游戏世界中虚拟的"level up"相比有着本质的差别的，而"音速"想从"六段"升到"七段"看来还是路漫漫其修远兮……

○ 游戏、手办、模型、动画……喜欢的东西实在太多，可毕竟口袋里的银子有限。虽然知道很傻，但有时还真是羡慕游戏中那种整天打怪掉钱的简单生活。11月又是日本手办多产的月份，众多厂商的骗钱计划再次始动，但早在一个月以前就看中的几款作品还是誓要入手的。另外，对即将到来的守着手办吃泡面的日子也已经做好了充分的心理准备……

乱舞

◆ 刚来到大寨门不久，我就已经被这里浓厚的ACG气氛给深深地感染了，主机、模型、手办……品种齐全，应有尽有。而专为自己桌面预定的海盗高达却因为完成度问题至今还让它盖着披风睡在枕边。

◆ 很高兴能在这里赶上我们UP TEAM一周岁的生日，我和几名UP TEAM的兄弟特地购买了一份精致的蛋糕共同庆祝。在此，我要特别要感谢UP TEAM的朋友在这一年里日日夜夜不辞辛苦奉献出来的众多游戏新闻、攻略以及原创文学作品，感谢一直以来支持我们的网友们。同时也祝愿UP TEAM的兄弟（姐妹）们今后都能快乐地成长，当然，UP TEAM要越走越高！



▲10月23日，UP TEAM，生日快乐

Hikaru

☆ 整个10月，除了武侠小说，一本正经的书也没读。翻开单位书柜上的高德纳的《计算机程序设计艺术》，弄了满手灰尘，看到第二章信息结构，讲基本的数据结构"线形表"和"树"，已经有半数的习题做不出来。在什么条件下一个偏序集对应于一个无序的树或森林？曾几何时，跟一个很有趣的女孩探讨过，技术只是为达目的而使用的一个踏板，技术人员和工蚁没区别。推论是：一切都是为达目的而使用的踏板。什么创意家、什么股东、什么商人，统统都是实现某个目的要用到的工具，统统被一种追求奴役着，这是文化发展的本质。

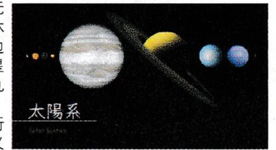
☆ Windows Vista RTM"如期"跳票，听网上的大哥哥们说，RC2 Build 5744是Windows Vista最后一个公开测试版了。现在对Vista已经用得比较顺手，可惜不兼容的软件太多（QQ都不能用），而且因为Patch Guard技术导致绝大部分防毒软件都无法使用（微软自己的Live OneCare例外），估计从XP全面转向Vista还要1年时间吧。



兰姆

△ 某日去"7·11"买吃食时，发现杂志区除了一堆时尚杂志和八卦杂志之外居然有卖《哆啦A梦》，是选编集，分为《大雄篇》、《小夫篇》、《幻想篇》等等，甚感怀念，遂买之。回至家中，阅之，爱不释手，经典！

△ 在日文网站上查资料，发现一个BLOG里提到"太阳系第十行星"定名为"Eris"（纷争女神），遂记起好像太阳系前一段似乎发生大变动，据说发现了第十大行星，又据说冥王星被开除了？无奈半年来一直很忙无暇顾及。遂利用午休时间查了一下资料，终于明白，原来在边上发现了三颗"类冥王星"（介于行星与小行星之间的矮行星），然后把原第九行星冥王星"降级"成"类冥王星"了，于是目前确定下来的是太阳系为"八大行星"。但截稿前又有消息称，将重新定义行星的概念，所以太阳系又有可能变成"十二大行星"……晕。



▲最新的PSP游戏《星象仪》，发现里面的资料还是"九大行星"……

XUN



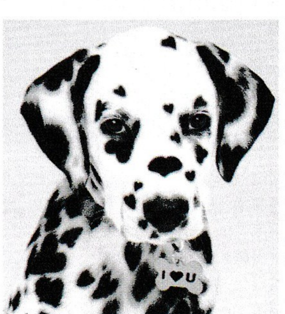
◇ 从小时候开始一直很喜欢看有一天晚上悠闲地在看"动物世界"的时候突然想起预定在PS3平台上推出的《非洲》。这款游戏到目前还没有公布它的类型，当时就想这款游戏会不会就像是观赏"动物世界"节目一样的游戏。可能会介绍一些关于野生动物在各种生态环境下的生活方式，让玩家去体验体验。

◇ 《FFV ADVANCE》龟速进程，刚刚通关开始打隐藏迷宫，发现宝箱收集率才70%。看来当年的记性还是没有完全恢复过来，只好等二周目的时候再好好收集了。

◇ 年末最期待的游戏《圣剑传说4》！《蓝龙》……先买360再说吧！

风间仁

■ 去某银行存钱，发现自动存款机上贴着张大白纸，上书"本机暂停使用"，无奈取号排队等窗口，谁知号票上显示"您前面有38人正在等待……"，仔细一看竟然只有一个窗口负责普通业务。唉，这效率咋就不能再提高点呢？



▲真想养一只像这样的狗

■ 看完电影《超人归来》后，老婆感叹地说："我知道女主角为什么喜欢超人了，人家想去哪就去哪，说去新马泰就去新马泰，说去美利坚就去美利坚，哪像你，还要办护照、签证，就连去趟香港都要港澳通行证……"然后瞥了我一眼笑着说"我也喜欢超人"。

■ 有"日本第一陶瓷艺术家"之称的老人将自己一生中最满意的作品（一只茶碗）赠送给忘年交寅次郎，完全不知这是价值连城艺术品的寅次郎一边用手抛着茶碗一边远去。老人的徒弟心疼得问老人为何将如此贵重的作品送人，老人回答说："别去担心那件瓷器了，反正早晚都会碎掉的。"

新作发售表



汇率 2006.10.21

100 美元	789.95 人民币
100 日元	6.6736 人民币
100 欧元	998.17 人民币
100 港币	101.43 人民币



网站调查 次世代大战即将全面打响，您现在最支持哪台主机？

名次	投票选项	票数
1	PlayStation 3	1421 票
2	Nintendo Wii	949 票
3	Xbox 360	884 票

截止10月21日以前

近期导游

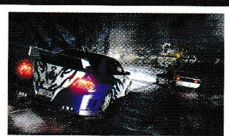
使命召唤 3

还记得去年次世代《使命召唤2》给我们带来的那个无比震撼的战场吗？时隔近一年，Activision 公司又为我们继续营造了另外一个以“战争的恐怖与狂暴”为主题的新战场——《使命召唤3》。游戏的重点将转移到巴黎解放战役，也就是著名的“诺曼底突围”。无论是画面素质还是游戏素质都较上作有了明显提高的本作，相信能让玩家很快如身临其境般投入到亦真亦幻的二战世界中。





极品飞车 卡本峡谷



如果“地下狂飙”的激情已不复存在，那么这个“卡本峡谷”将再度引燃你飙车的欲望。EA 公司的《极品飞车》系列”最新作《极品飞车卡本峡谷》即将在全平台推出，这款新作将带领广大“飞车一族”们驶入险峻的峡谷中。当面对万丈深渊的悬崖峭壁时，作为车手的玩家，每一根神经一定都处于紧绷状态，这也正是新一代《极品飞车》所要强调的惊悚感。

实况足球 胜利十一人 DS

作为《WE》系列”的最新作，《WE DS》在 NDS 平台上虽然受限于机能，3D的画面表现又回到了PS时代，但游戏模式之丰富并不亚于其他版本的《WE》，新增加的双屏幕设计以及简化的操作系统也使得 NDS 版更适合于初学者。可以通过 Nintendo Wi-Fi Connection与世界各地的玩家进行网络对战是本作最大的魅力所在。



杀戮地带：解放

以《光环》杀手”著称的《杀戮地带》系列”在 PSP 上的首款作品终于要与玩家见面了。新作中的故事背景仍然是后现代，借以强大的画面表现，本作将带给掌机玩家最大的视觉冲击。不过游戏并非采用第一人称射击类型，而是根据 PSP 的特点转变成新的第三人称动作射击类型，玩家将更容易把握整个战场局势，因此战略性将大大提高，而借助无线联机功能新增加的协力和对战模式更是让游戏乐趣倍增。



硬件贴士 鉴别 PS2 手柄原装与高仿的小技巧

随着手柄高仿技术的日渐成熟，相信不少玩家已经开始为怎样才能购买到放心的手柄犯难，这里教大家三个小技巧，如果能熟练掌握，今后购买手柄就不成问题了：

技巧 A：大家可以利用指甲轻轻地刮刮手柄正面的“SONY”以及“PS 系列”的商标，原装手柄上能够轻易感觉到凸出的胶质感，而高仿手柄则毫无感觉。

技巧 B：大家可以注意观察手柄线上的英文字符串末尾，原装 A 柄为“DOOWELL”，H 柄为“**”，M 柄为“***”，如果不是如此，即为高仿品。

技巧 C：最后注意观察手柄线材，这里是最不容易仿造的地方，大家可以在线与手柄的接头处摸一摸，原装手柄的线材较细软，线缆有明显的凹凸感，感觉会更粗糙，而高仿手柄的线材则较粗，显得更为平滑。

2006 年 10 月 28 日 —2006 年 11 月 30 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 10 月			
31	最终幻想 XII（美版）	Final Fantasy XII	Square Enix	RPG	49.99 美元
31	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	39.99 美元
		2006 年 11 月			
2	疾驰赛马 纯血世代	ギャロップレーサー インブリード	Tecmo	SLG	4800 日元
7	使命召唤 3	Call of Duty 3	Activision	FPS	49.99 美元
7	海豹突击队 联合攻击	SOCOM：U.S. Navy Seals — Combined Assault	SCEA	FPS	39.99 美元
7	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	Ubisoft	FPS	59.99 美元
9	舞－乙HiME 少女舞斗史!!	舞－乙HiME 乙女舞斗史!!	Sunrise	FTG	6800 日元
9	I"s Pure	I"s Pure	Takara Tomy	AVG	6800 日元
14	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	39.99 美元
16	战国无双 2 帝国	战国无双 2 Empires	Koei	ACT	4280 日元
16	魔法老师涅吉!? 第3课时～恋爱、魔法与世界树传说～	ネギま！？ 3时间目～恋と魔法と世界树传说！	Konami	A·AVG	5980 日元
16	火影忍者 木叶之魂	NARUTO－ナルト－木ノ叶スピリッツ！！	NBGI	ACT	6800 日元
22	吉他高手 V2 & 狂热鼓手 V2	ギターフリークスV2 & ドラムマニア V2	Konami	MUG	6980 日元
22	J联盟实况足球 10+ 欧洲联赛 '06－'07	Jリーグ ウイニングイレブン 10+ 欧洲リーグ '06－'07	Konami	SPG	6980 日元
22	宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	NBGI	RPG	6800 日元
22	名侦探福音战士	エヴァンゲリオン	Broccoli	AVG	6800 日元
30	假面超人	假面ライダーカブト	NBGI	FTG	5980 日元
30	数码宝贝救援队 外传任务	デジモンセイバーズ アナザーミッション	NBGI	RPG	6800 日元
30	召唤之夜 4	サモンナイト 4	Banpresto	RPG	6800 日元
30	SIMOUN 异蔷薇战争～封印的纹章～	シムーン 异蔷薇战争～封印のリ·マージョン～	MMV	SLG	6800 日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 11 月			
11	源氏～神威奏乱～	GENJI～神威奏乱～	SCEJ	ACT	5980 日元
11	抵抗：灭绝人类	RESISTANCE～人类没落の日～	SCEJ	ACT	5980 日元
11	机动战士高达 目标锁定	机动战士ガンダム ターゲット インサイト	NBGI	ACT	6980 日元
11	山脊赛车 7	リッジレーサー7	NBGI	RAC	6980 日元
11	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	TAB	4980 日元
11	宫内三兄弟内藏 SEGA 高尔夫俱乐部	宫内三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB	SEGA	SPG	6800 日元
14	恐惧	F.E.A.R.	Vivendi Games	FPS	49.99 美元
22	麻雀大会 IV	麻雀大会 IV	Koei	TAB	4800 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 10 月			
31	极品飞车 卡本峡谷：城市争霸	Need for Speed Carbon：Own the City	EA	RAC	39.99 美元
31	杀戮地带：解放	Killzone：Liberation	SCEA	FPS	39.99 美元
		2006 年 11 月			
7	音乐方块 II	Lumines II	Buena Vista Games	MUZ	39.99 美元
7	海豹突击队 布拉沃火线小组 2	SOCOM：U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA	FPS	39.99 美元
16	恶代官漫游记	恶代官漫游记	Global	TAB	4800 日元
16	重装战将	ヴルカヌス	Compile Heart	ACT	4800 日元
16	天平彩球 2again	ぷらすぷらむ 2again	Takuyo	PUZ	4800 日元
16	数独	SUDOKU 数独	Hudson	PUZ	2800 日元
22	约束之地 利维拉	Riviera ～约束の地リヴィエラ～	Sting	RPG	4800 日元
22	圣女贞德	JEANNIE D'ARC（ジャンヌ·ダルク）	SCEJ	S·RPG	4800 日元
30	我的迷宫	己のダンジョン	Climax	SLG	4800 日元
30	智能执照 2	インテリジェント ライセンス 2	Now Production	ETC	4800 日元
30	魔界战记 便携版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	日本－Software	SLG	4800 日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 11 月			
19	Wii Sports	Wii Sports	Nintendo	SPG	49.99 美元
19	超级猴球：香蕉闪电战	Super Monkey Ball：Banana Blitz	SEGA	ACT	49.99 美元
19	赤钢铁	Red Steel	Ubisoft	ACT	49.99 美元
19	塞尔达传说 黄昏公主	Legend of Zelda：Twilight Princess	Nintendo	ACT	49.99 美元
19	能源小精灵	Elebits	Konami	ACT	49.99 美元
19	使命召唤 3	Call of Duty 3	Activision	FPS	49.99 美元
19	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49.99 美元
19	漫画英雄：终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	Activision	A·RPG	49.99 美元
19	疯狂卡车	Excite Truck	Nintendo	RAC	49.99 美元
21	龙珠 Z：电光石火！NEO	Dragon Ball Z：Budokai Tenkaichi 2	Atari	FTG	49.99 美元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 11 月			
2	实况足球 胜利十一人 DS	ワールドサッカーウイニングイレブン DS	Konami	SPG	3980 日元
2	星之卡比 多罗奇团登场！	星のカービィ 参上！ドロッチェ团	Nintendo	ACT	4800 日元
9	怪医黑杰克 火之鸟篇	ブラック·ジャック 火の鸟编	SEGA	AVG	4800 日元
9	用眼睛锻炼右脑 DS 速读术	目で右脑を锻える DS 速读术	Mile Stone	ETC	2800 日元
16	魔术大全	マジック大全	Nintendo	ETC	3800 日元
16	恶魔城 迷宫的回廊	恶魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス	Konami	ACT	4980 日元
22	我们的太阳 Django&Sabata	ボクらの太阳 Django&Sabata（ジャンゴ＆サバタ）	Konami	A·RPG	4980 日元
22	流行魔女 爱情与果实 DS 精选	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～	SEGA	ETC	5800 日元
23	JUMP 终极明星大乱斗	JUMP ULTIMATE STARS（ジャンプアルティメットスターズ）	Nintendo	FTG	4800 日元
30	索斯机械兽竞技场	ゾイドバトルコロシアム	Takaratomy	AVG	4800 日元
30	坦克大战	タンクビート	Mile Stone	ACT	4800 日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 10 月			
31	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	59.99 美元
		2006 年 11 月			
2	全副武装	The Outfit	THQ	ACT	6800 日元
2	Forza 赛车 2	Forza Motorsport 2	Microsoft	RAC	59.99 美元
7	使命召唤 3	Call of Duty 3	Activision	FPS	59.99 美元
7	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	Ubisoft	FPS	59.99 美元
12	战争机器	Gears of War	Microsoft	ACT	59.99 美元
14	刺猬索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA	ACT	59.99 美元
15	死或生极限沙滩排球 2（美版）	Dead or Alive Xtreme 2	Tecmo	SPG	79.99 美元
22	死或生极限沙滩排球 2	デッド オア アライブ エクストリーム 2	Tecmo	SPG	8800 日元
22	卡片召唤师 传奇	カルドセプト サーガ	NBGI	TAB	6980 日元
30	超级机器人大战 XO	スーパーロボット大战 XO	Banpresto	S·RPG	6980 日元

游戏 网络 音乐互动志 游戏城寨 LeveL 16 2006.11A



[城寨小百科]

刺客信条
——服从或者死亡（上）

[休闲吧]

NEW!

新潮数码
音乐茶座
城寨书房
快乐猪笼
电影空间
流行服饰
健身教室

[Web Show]

伊瓦利斯曲未央
——《最终幻想XII》剧情解析 Part1

羊群选择天敌的经典寓言

2006.11A Vol.16 ¥5.80元
ISBN 7-88488-910-2



LEVELUP
游戏城寨

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

>> LeveL 17 (2006.11B) 11月11日见！